

Breath of Fire III FAQ/Walkthrough (Portuguese) Final

by Ash_Riot

Updated on Jan 27, 2008

DETONADO BREATH OF FIRE 3

"Quando criaturas mágicas morrem, se transformam em um mineral chamado Chrysm, mesmo os dragões que aterrorizaram o mundo se transformaram nessa forma de energia, ninguém sabe como ou porque os dragões foram extintos, este conto é dedicado aos dragões."

INDICE

1 - INSTRUÇÕES BÁSICAS

- a) Controles
- b) Menu Principal
- c) Menu de Batalha
- d) Acampamento
- e) Pescaria

2 - Personagens

- a) Ryu
- b) Rei
- c) Teepo
- d) Nina
- e) Momo
- f) Peco
- g) Garr

3 - Detonado

4 - Genes e Dragões

- a) Genes
- b) Dragões

5 - Mestres

- a) Mygas
- b) Bunyan
- c) Durandal
- d) D'lonzo
- e) Giotto
- f) Fahl
- g) Meryleep
- h) Hondara
- i) Emitai
- j) Yggdrasil
- k) Hachio
- l) Bais
- m) Lang
- n) Lee
- o) Wynn
- p) Deis
- q) Ladon

6 - Vila das Fadas

- a) Começando

- b) Atributos das fadas
- c) Jobs
- d) Dicas

1 - INSTRUÇÕES BÁSICAS

a) CONTROLES

botão - Campo/batalha

Quadrado - Abre o Menu/nada

Triângulo - Habilidade de campo/cancelar ações

X - falar com pessoas, abrir portas e baús, examinar objetos/confirmar ações

Círculo - Correr (segure)/nada

R1 - Mover a câmera (segure e use o direcional)/Fugir (segure e aperte X)

L1 - Mudar o personagem da frente/Charge (segure e aperte X)

R2 e L2 - o mesmo que o X

b) MENU PRINCIPAL

Ele pode ser acessado apertando-se o quadrado, quando não se está em batalha, nele encontra as seguintes opções:

Ítems - Aqui você pode usar, organizar ou jogar fora seus ítems, alguns ítems só podem ser usados em batalha, nesse caso o nome deles aparecerá em cinza.

Ablities - Aqui é onde você pode ver e organizar suas magias, você pode ver os Genes e seus efeitos.

Equip - Aqui você pode equipar seus personagens, você pode fazer isso manualmente ou escolher a opção Optimize, para equipá-lo com o que tiver de melhor.

Tatics - Aqui você trocar os seus personagens, mas só no mapa e pode escolher a formação de batalha.

Status - Aqui você os status dos seus personagens

Configure - Aqui você altera algumas configurações do jogo.

Camp - Serve para montar acampamento, mas só no mapa.

c) MENU DE BATALHA

Espada - Usa o ataque normal

Bastão - Magias e Skills

Vaso - Ítems

Olho - Observa o inimigo para tentar aprender uma skills, se aparecer um ponto de exclamação na cabeça de um personagem ele irá aprender aquela skill, se aparecer um ponto de interrogação, significa que aquela skill não pode ser aprendida.

Espadas Cruzadas - Segure R1 e aperte X, os personagens irão atacar automaticamente, até que todos os inimigos morram, ou até que você aperte triângulo para cancelar.

Bota - Segure L1 e aperte X, foge da batalha, mas pode falhar.

d) ACAMPAMENTO

Quando se está no mapa, ao apertar START você pode acampar, dentro da tenda ao examinar o livro azul você terá as seguintes opções:

Rest - Serve para dormir e recuperar HP e AP, mas atenção, se você terminou uma batalha com um personagem caído, o HP máximo dele irá diminuir e só poderá ser recuperado ao dormir em um INN, dormindo em acampamento não funciona.

Save - Serve para salvar seu jogo no memory card

Change Party Members - Serve para mudar os membros do grupo principal

Look at Skill Notes - Ele tem mais duas opções, Look serve para ver as Skills que não estão com nenhum personagem e Change serve para tirar ou colocar uma skill em um personagem, mas para fazer isso você precisa de um item chamado Skill Ink.

Look at Master List - Exibe uma lista dos mestres que você conheceu, ao selecioná-lo você verá os bônus de Lv. Up que ele dá e se tiver uma estrela ao lado do nome dele, significa que você já aprendeu todas as skills que ele tinha para ensinar.

e) Pescaria

Para pescar você precisa de uma vara e de iscas, então deve seguir para um dos vários "Fishing Spots" espalhados pelo mundo, você pode identificá-los por um peixe pulando na água, ao entrar, aperte quadrado para equipar a vara e a isca, aperte X uma vez e uma barra aparecerá no canto inferior, quando maior a barra verde mais longe você irá lançar, para lançar aperte X novamente, você pode deixar a isca parada, ou movê-la em um certo ritmo para tentar atrair o peixe, quando ele morde a isca, um display aparece no canto inferior, você pode movimentar a barra verde usando o direcional para a direita ou esquerda, para puxar o peixe segure o X, você manter a figura do peixinho dourado dentro da barra verde, se ela sair, solte o X e movimente a barra até que ela o pegue e volte a puxá-lo, se não fizer isso o peixe pode escapar e levar a isca junto, abaixo da barra verde, tem uma linha vermelha, que indica a energia do peixe, conforme ela vai ficando menor, significa que o peixe está cansado e virá mais facilmente até você, ao pegá-lo, você ganha pontos de acordo com o peso do peixe e vai subindo de rank, você pode trocar os peixes que pesca por ótimos itens com os Manillo, eles também devem ser pescados e só vão morder a isca Coin.

a) RYU

Um garoto que desconhece seu passado e que descobre ter um incrível poder, tão grande que pode mudar o mundo, depois de passar por muitas aventuras e fazer alguns amigos, ele decide ir a um local distante procurar o seu destino.

Avaliação: Como é de se esperar, Ryu é o melhor, pelo simples fato de poder se transformar em dragão, ele também serve de curandeiro, apesar de não ser muito bom nessa função.

Magias:

Heal - Recupera pouco HP de um aliado
Purify - Remove o status poison
Protect - Aumenta a defesa física de um aliado
Rejuvenate - Recupera algum HP de um aliado
Shield - Aumenta a defesa de todos os aliados
Raise Dead - Revive um aliado, pode falhar
Remedy - Remove status negativos
Vitalize - Recupera algum HP de todos os aliados
Barrier - Aumenta a defesa mágica de um aliado
Restore - Recupera bastante HP de um aliado
Resurrect - Revive um aliado com HP cheio
Vigor - Recupera bastante HP de todos os aliados
Bonebreak - Dano físico em um inimigo
Accession - Se transforma em dragão combinando Genes

b) REI

Um jovem que vive em Cedar Woods junto com Teepo, ele encontra Ryu inconsciente e decide cuidar dele, Rei não tem uma vida fácil e as vezes precisa fazer coisas erradas para matar a fome, com roubar pessoas, mas ele tem um bom coração e se preocupa com seus amigos e fará qualquer coisa para protegê-los.

Avaliação: Rei é o meu favorito, é extremamente rápido e pode roubar itens dos inimigos, apesar dos seus outros status não serem grande coisa ele é presença constante no meu grupo.

Magias:

Pilfer - Rouba itens dos inimigos, pode falhar
Jolt - Dano baixo por trovão em todos os inimigos
Slow - Diminui a velocidade de um inimigo
Silence - Impede um inimigo de usar magia
Speed - Aumenta a velocidade de um aliado
Lightning - Dano médio por trovão em todos os inimigos
Death - Morte instantânea a um inimigo, dificilmente acerta.
Myollnir - Dano alto por trovão em um inimigo
Weretiger - Se transforma em um tigre furioso e pode atacar inimigos e aliados.

c) TEEPO

Um garoto que vive com Rei em Cedar Woods e o ajuda em seus roubos, tem um temperamento arrogante e isso vive colocando ele e seus amigos em encrencas, seu passado também é misterioso e parece que ele esconde um segredo que tem

relação com Ryu.

Avaliação: Teepo é bom, tem os status bem equilibrados e boas magias, uma pena que você não vai... eita, olha eu falando demais!

Magias

Flare - Dano baixo por fogo em um inimigo
Frost - Dano baixo por gelo em um inimigo
Simoon - Dano médio por fogo em um inimigo
Iceblast - Dano médio por fogo em um inimigo
Fireblast - Dano médio por fogo em todos os inimigos

D) NINA

A princesa de Wyndia, está meio cansada dessa vida e dos pais super protetores e ao conhecer Ryu resolve acompanhá-lo em sua jornada.

Avaliação: Nina é a melhor com magias de ataque, infelizmente seu baixo HP, defesa e ataque não a tornam uma opção muito boa nas partes finais do jogo.

Magias:

Cyclone - Dano baixo por vento em um inimigo
Frost - Dano baixo por gelo em um inimigo
Jolt - Dano baixo por trovão em todos os inimigos
Simoon - Dano médio por fogo em um inimigo
Blunt - Diminui o ataque de um inimigo
Weaken - Diminui a defesa de um inimigo
Iceblast - Dano médio por fogo em um inimigo
Slow - Diminui a velocidade de um inimigo
Typhoon - Dano médio por vento em todos os inimigos
Lightning - Dano médio por trovão em todos os inimigos
Drain - Suga HP de um inimigo
Leech Power - Suga AP de um inimigo
Blizzard - Dano alto por gelo em todos os inimigos
Sirocco - Dano alto por fogo em todos os inimigos
Myollnir - Dano alto por trovão em um inimigo

e) MOMO

Uma cientista que vive reclusa em sua torre estudando máquinas, ela resolve acompanhar Ryu em sua jornada para descobrir sobre a origem dessas máquinas.

Avaliação - Momo é tão boa em magias como Nina, mas é muito melhor na função de curandeira, além de ter ótimas magias de assistência, o que deve fazer dela presença constante no grupo, seu único defeito é que ela erra muito os ataques normais.

Magias:

Heal - Recupera pouco HP de um aliado
Purify - Remove o status poison
Identify - Exibe os status do inimigo
Foretell - Prevê o que o inimigo fará no próximo turno.

Protect - Aumenta a defesa física de um aliado
Silence - Impede um inimigo de usar magia
Sleep - Põe todos os inimigos para dormir
Quake - Dano médio por terra em todos os inimigos
Confuse - Deixa o inimigo confuso
Speed - Aumenta a velocidade de um aliado
Rejuvenate - Recupera algum HP de um aliado
Might - Aumenta o ataque de um aliado
Remedy - Remove status negativos
Raise Dead - Revive um aliado, pode falhar
Ragnarok - Dano alto por terra em todos os inimigos
Vitalize - Recupera algum HP de todos os aliados
Restore - Recupera bastante HP de um aliado

f) PECO

Uma cebola ambulante, encontrado em um depósito de lixo perto de um fábrica, uma figura misteriosa que desperta a curiosidade de Momo que decide levá-lo na jornada para poder estudá-lo.

Avaliação: Peco tem o maior HP do grupo, uma alta taxa de contra-ataque e recupera um pouco de HP a cada turno sem precisar de nenhum acessório, mas com um ataque e inteligência bem baixos e magias que não são grande coisa, você dificilmente irá usá-lo em batalhas decisivas.

Magias:

Dream Breath - Põe todos os inimigos para dormir
Venom Breath - Envenena todos os inimigos
Rejuvenate - Recupera algum HP de um aliado
Purify - Remove o status poison
Icebreath - Dano por gelo em todos os inimigos (varia de acordo com o HP de Peco)
Firebreath - Dano por fogo em todos os inimigos (varia de acordo com o HP de Peco)

g) GARR

Um guardião que lutou contra os dragões há muito tempo, ele conhece Ryu e decide ir com ele para descobrir se o que ele fez foi certo ou errado.

Avaliação: Garr tem um alto poder de ataque e defesa, mas é bem lento e tem um baixo AP, mas com boas skills ele é uma boa opção caso não queira usar Rei.

Magias:

Pyrokinesis - Ataque de fogo em um inimigo
Flare - Dano baixo por fogo em um inimigo
Fireblast - Dano médio por fogo em todos os inimigos
Gambit - Causa dano crítico se acertar
Kyrie - Mata instantaneamente mortos-vivos
Inferno - Dano alto por fogo em todos os inimigos

DAUNA MINE

Numa mina dois homens usam explosivos num grande cristal roxo, de dentro dele sai um pequeno dragão, os homens ficam assustados e o atacam, você controla o dragão, use o ataque Whelp Breath para acabar com eles, siga para o norte e vá em frente até chegar em outra sala, um homem pergunta se você é um dragão, responda o que quiser e ele fugirá, siga atrás dele e terá que enfrentar mais dois mineiros, acabe com eles e suba a escada a direita, ignore as outras escadas e siga até a saída, um grandalhão irá te enfrentar, mas ao tentar atacá-lo, você acaba sendo capturado e colocado numa jaula, os homens decidem levá-lo num trem para algum lugar, quando o trem estiver passando numa floresta, mexa no direcional até que a jaula caia dele.

CEDAR WOODS

Skills: Burn (Mage Goo)
Influence (Boss goblin)
Blind (Ripper)

Um jovem está caçando na floresta, mas um barulho espanta sua presa, ele decide ver o que é e encontra um menino cercado por lobos famintos, o jovem acaba com eles e depois de alguma hesitação decide levar o menino para sua casa, lá outro garoto espera, seu nome é Teepo e ele se pergunta quando Rei vai chegar, pois ele está faminto, Rei então chega com o garoto nas costas e conta o que aconteceu, Teepo lembra que o mesmo aconteceu com ele, os dois deixam o garoto dormindo e saem, ele então tem um sonho onde um sujeito parecido com Teepo o chama de Ryu e diz que ele deve entender que "eles" são fracos e patéticos, logo em seguida aparece uma estranha mulher e o trata como seu filho, quando Ryu acordar, salve no livro vermelho e desça a escada, examine os armários para encontrar itens e saia pela porta ao sul, vá seguindo a estrada até sair no mapa, siga para a vila ao sul.

MCNEIL

Rei e Teepo estão tentando roubar comida dos habitantes, mas as coisas não vão muito bem, eles resolvem usar Ryu para ajudá-los, mas primeiro vão pegar alguns equipamentos para ele, desça um pouco e fale com eles, após alguma confusão, Ryu já está de roupas novas, Rei e Teepo decidem ficar de tocaia na estrada para assaltar quem passar, mas Ryu não concorda, Rei explica que eles nunca machucariam as pessoas e Ryu acaba aceitando ir com eles, siga a estrada até sair no mapa, entre em Yraall Road.

YRAALL ROAD

Essa estrada liga a região de Yraall a Wyndia, Teepo diz que um dia eles irão cair fora daqui e ir para lá, Rei diz para se esconderem atrás de uma árvore e esperar alguém passar, vá para lá e logo um homem passa, Teepo empurra Ryu pra cima dele, o homem, que se chama Bunyan, diz para Ryu não se meter com Rei e Teepo e diz ainda que se os pegar eles vão se arrepender, depois que ele se for, Rei diz que a casa de Bunyam deve estar vazia e que essa é uma boa oportunidade para pegar a comida dele, volte para Cedar Woods pela entrada a leste, perto de uma grande árvore.

CEDAR WOODS

Você deverá ver a casa de Bunyan ao sul da entrada, entre e após a conversa, desça até o porão, examine o armário para encontrar um Beef Jerky, logo Bunyan chega e os três acabam capturados, depois de dar o maior esporro nos moleques, Bunyan diz que se eles fizerem um trabalho honesto podem ir embora, ele manda Rei até o Mt. Glaus para matar um monstro que está aterrorizando a população, enquanto que Ryu e Teepo ficam aqui e o ajudam a cortar lenha, tem início então um mini-game, é bem simples, Teepo põe a madeira e Ryu corta, use o

triângulo, uma boa dica é cortar quando a madeira começar a cair, se cortar cedo demais vai acertar Teepo e se demorar muito a madeira cai, quando conseguir cortar pelo menos uns 18 ou 20, Bunyan te deixa ir, Teepo diz que devem ir atrás de Rei em Mt. Glaus, mas antes seria bom lutar um pouco na floresta para subir de nível e também juntar grana para comprar os melhores equipamentos de Mc Neil, tente aprender as skills Burn com os Mage Goo e Blind com os Reaper, acampe sempre que precisar e quando estiver pronto, siga para a entrada ao nordeste antes da montanha, onde aparece um ponto de interrogação.

?

Siga em frente até ver uma grande pedra, repare que há uma pequena embaixo, com Teepo, chute a pedra menor para que a maior bloqueie o rio, siga pelo leito seco até um caminho que leva a um baú contendo um Weater Vane, volte e continue em frente, vá chutando as pedras que encontrar no caminho, há itens embaixo de algumas delas, tem também um baú atrás de uma árvore, a saída deste local fica pouco depois do baú, saia e acampe, se precisar, volte para Mc Neil para comprar itens, siga para a montanha a frente.

MT. GLAUS

Skills: Gloom (Bat)

Siga em frente até uma rampa, se quiser pegue o Antidote a esquerda, suba a rampa e escorregue pela parte mais clara no local correto, para alcançar os itens, após pegá-los, continue em frente até uma cabana, Teepo e Ryu resolvem passar a noite ali, ao entrar você encontrará Rei, ele diz que seria melhor eles não terem vindo pois ele enfrentaria o monstro melhor sozinho, Teepo e Ryu não entendem nada e Rei desconversa, no dia seguinte o monstro aparece, saia da cabana e prepare-se para o primeiro chefe do jogo.

CHEFE: Nue

Ele só usa ataques físicos, mas é bem fraco, com Ryu e Rei use ataques normais e Teepo usa Flare, ou se já tiver, Simoon, logo ele vai fugir.

Antes de sair atrás dele, durma na cama da cabana e salve na estátua do dragão, pegue um Vitamins ao norte da cabana e entre na caverna a frente, para achar o monstro basta seguir a trilha de sangue, mas examine os outros caminhos para achar alguns itens, logo você chega no final da trilha, examine o cadáver para encontrar 200 zenny, volte para a tela anterior e Teepo diz que o monstro deve ter pulado na água, siga até a bifurcação vá para nordeste e depois oeste até uma saída, Teepo sugere que pulem na água, responda Yes e pule, você irá parar numa caverna atrás da cachoeira, siga em frente e você encontrará o monstro prepare-se:

CHEFE: Nue (round 2)

Desta vez ele usa dois ataques novos, Nue Stomp não preocupa, já Jolt pode ser um problema se estiver com HP baixo, Ryu deve curar quando necessário e usar itens de ataque, como Molotov ou Wheater Vane, Teepo usa Simoon e Rei tenta roubar um Power Food dele e em seguida usar ataques normais.

Antes de morrer o Nue ainda tenta proteger a entrada da caverna, entre e você verá que ele queria proteger seus filhotes, mas eles já estavam mortos há algum tempo e ele não percebeu, bem, volte até a cachoeira e pule na água, você sairá da caverna, Bunyan te dá os parabéns pela façanha e diz que logo a primavera vai chegar e as coisas vão melhorar, Rei pergunta se Bunyan sabia que o Nue tinha filhotes e ele pergunta se Rei o mataria se ele dissesse, Rei não diz nada e Bunyan vai embora, algum tempo depois, chega a primavera e os três jovens decidem ir até a cidade para ver o que estão falando deles, siga para Mc Neil e o grupo é recebido como heróis, após o agradecimentos dos aldeões, fale com o sujeito de capa verde, seu nome é Loki e ele diz que tem

um favor para pedir ao grupo, ele manda que o encontrem na cabana da fazenda, ao sul, mas antes, compre novos equipamentos se precisar e compre também a Wooden Rod e algumas iscas e pesque um pouco nos dois Fishing Spots na área de McNeil, quando estiver satisfeito, siga para a cabana na fazenda e Loki diz que Mr. McNeil, o prefeito da cidade, vem cobrando impostos pesados do povo e que se o grupo roubar o dinheiro e devolver a população ficarão ainda mais populares, eles acabam aceitando e Loki diz que eles devem invadir a mansão de McNeil a noite, ao chegar o grupo se separa para procurar uma entrada, vá até o muro e procure por uma parte diferente, examine-a e o grupo conseguirá entrar.

MC NEIL MANOR

Skills: Snap (Pooch)

Jump (Rocky ou Roach)

Charge (Volt)

Entre e fale com o guarda a frente, você vai ter que pagar propina pra prosseguir, suba a escada a frente e fale com o outro guarda, ele diz que perdeu sua carteira, ela no canto perto da escada, movimente a câmera para conseguir ver, pegue-a e entregue ao guarda e ele te deixa passar, não deixe que os guardas com lanternas te vejam, ou você volta pro começo e vai ter que pagar mais propina, siga até um sino ao sul e dê uma espadada nele, um guarda que bloqueava o caminho vai sair, siga em frente até ver um guarda fumando, ele pede que você se livre do cachorro perto do portão, siga sul e enfrente-o, você pode aprender a skill Snap com ele, após derrotá-lo, siga até onde tem um casal conversando, fale com eles e em seguida fale com o guarda em frente ao galinheiro, após ele sair entre e Teepo vai pegar alguns ovos, só que o galo daqui não gosta nada disso e parte pro ataque, cuidado com seu ataque Jump que pode matar um personagem na hora, você pode, ou melhor, deve aprendê-lo, tente roubar um Life Shard dele e mande seus melhores ataques até que ele caia, as galinhas saem correndo causando a maior confusão, siga até a escada ao norte do sino, suba e siga até a porta da frente que está bem guardada, Rei irá distrair os guardas para que Ryu e Teepo possam entrar.

Entre na porta a direita, siga em frente até ver um cara ao lado de uma cama, fale com ele para dormir se precisar, suba as escada e procure por itens nos armários e caixas, volte até o salão principal e tente subir a escada ao norte, um fantasma te ataca, ele tem pouco HP, mas é bem resistente a ataques físicos e vive usando Sleep, o que incomoda bastante, use Simoon com Teepo umas duas vezes e ele não dura muito, suba a escada e siga pela direita para procurar mais itens, volte e siga pela esquerda, vasculhe os quartos e siga para uma área externa, você verá Mc Neil, mas Ryu descobre que se trata de outro fantasma, use o mesmo esquema de Torast, a diferença é que este pode sugar seu AP, após derrotá-lo, siga em frente até uma escada, tente descer e outro fantasma aparece, este usa magias de diminuição de status, nada muito preocupante, acabe com ele e desça a escada e siga em frente até chegar em outra escada, suba e examine o armário no final para ganhar 600 Zenny, volte e siga ao sul para enfrentar mais um fantasma, esse só usa ataques físicos, após derrotá-lo, siga em frente até um elevador, suba por ele e suba a escada a seguir, durma na cama e salve, suba a escada para chegar ao telhado, Teepo vê fumaça saindo de uma chaminé e diz que Mc Neil deve estar lá, siga pela esquerda até não poder mais, então desça para achar uma corda, Rei irá aparecer e depois de alguma conversa, eles passarão para o outro lado, desça a escada ao sul e siga pela direita até o final para pegar um Swallow Eye e volte e desça a escada em cima do telhado para finalmente encontrar Mc Neil que está se divertindo com uma mulher, o grupo interrompe a festinha, mas os fantasmas dos Mc Neils voltam e se unem para te atacar, agora o bicho pega:

CHEFE: Amalgam

Seus ataques não chegam a ser um problema muito sério, Astral Warp causa cerca

de 20 de dano e Frost nem chega isso, cure com Ryu sempre que necessário, tente roubar um Magic Shard dele, use ataques como Simoon, Snap e Jump e ele logo cairá.

O grupo pega o dinheiro dos impostos, mas Mc Neil promete vingança, eles põe os sacos de dinheiro na porta dos aldeões, no dia seguinte, vá para McNeil e fale com as pessoas, parece que elas não estão nada felizes com seu ato de caridade, vá até a fazenda e fale com Loki, ele diz que irá conversar com o grupo na cabana, entre lá, mas quem aparece é Bunyan, ele diz que Loki queria pegar o dinheiro de Mc Neil, só que ele não sabia que o gordão trabalhava pra uma gangue de bandidos que não gosta de ser roubada, volte para a casa de Rei e ela estará em chamas, dois sujeitos com cara de cavalo estão te esperando para lhe aplicar um corretivo:

CHEFE: Balio e Sunder

Não tem estratégia aqui, você será brutalmente espancado, boa noite!

Ryu acorda na casa de Bunyan, saia e fale com ele, ele diz que só encontrou Ryu ferido na floresta e que provavelmente Rei e Teepo estão mortos, Ryu decide então procurar por eles em Wyndia, saia de Cedar Woods e entre de novo, fale com Bunyan e torne Ryu aprendiz dele, agora siga para Yraall Road e vá para leste até uma montanha.

MT. MYRNEG

Skills: Double Blow (Nut Troop)

Siga pela esquerda e pegue o Icicle no baú, se quiser, fale com o monstro de lama para saber sobre o ponto fraco de alguns monstros, tente aprender a Skill Double Blow com o Nut Troop, mas é bem difícil, siga em frente subindo as escadas e logo você encontra Sunder dando uma mij... errrr, digo, tirando uma agulha do joelho, logo Balio também aparece e Ryu é esfaqueado pelas costas e cai, então ele se transforma em dragão e faca é expelida, Balio e Sunder decidem levá-lo ao castelo de Wyndia para mostrá-lo ao rei e tentar faturar uma graninha, no castelo, eles tentam mostrar o dragão ao rei, mas Ryu já voltou ao normal, furioso, o rei manda os três pro xilindró, a Princesa Nina vai até lá e diz que sente muito por Ryu e que vai soltá-lo, Balio e Sunder conseguem levá-la na conversa e ela acaba soltando-os, eles então decidem sequestrá-la, examine a porta e escolha a segunda opção duas vezes para arrombá-la, salve na cela ao lado e siga atrás dos safados, ao encontrá-los você terá que enfrentá-los de novo, repare que agora você pode usar a habilidade Acession que lhe permite se transformar em dragão usando o Gene Flame, mas nem perca seu tempo, pois você será derrotado de novo, Nina usa uma Medicina em Ryu que se recupera, ela diz que enquanto Ryu lutava, ela se escondeu, Nina se junta ao grupo, desça a escada a frente.

WYNDIA CATACOMBS

Skills: Bone Dart (Ghoul)

Cuidado com o monstro chamado Thunder, ele é muito poderoso, se ele aparecer, fuja, se enfrentar o Volt, use a magia Jolt de Nina nele para deixá-lo mais poderoso e aumentar a experiência, aqui você pode aprender as Skills Double Blow com o Nut Troop e Bone Dart com o Ghoul, procure por toda a parte por túmulos onde você pode apertar botões em forma de palavras, você de apertar as palavras verdes ou vermelhas, aperte uma vez a vermelha e você cairá num buraco, suba a escada a noroeste e pegue um Glass Domino no baú, tem um Panacea em outro baú mais ao sul, examine o resto das tumbas e sempre aperte as palavras verdes, a última tumba que deve examinar fica na parte mais alta perto de um buraco, examine-a e escolha as seguintes opções: RED, CLIMBING, I, IS, LOOK, BENEATH e THIS, você cairá num buraco, ande um pouco para a esquerda para cair em outro, após a conversa, é só seguir em frente para

chegar na cidade.

WYNDIA

Este lugar é enorme, entre em todas as casas e procure por itens nos armários, compre novos equipamentos para Ryu e Nina, fale com o garoto loiro perto da fonte ele diz que pode ter informações sobre os amigos de Ryu, mas só as dará se ele brincar de esconde-esconde com ele e seus amigos, você terá que procurá-los, aí vai a localização de cada um:

- No canto a nordeste da fonte;
- No beco a direita da loja de armas;
- No canto a esquerda da loja de acessórios.
- Atrás de uma árvore na praça de alimentação.

Movimente a câmera para facilitar as coisas, quando encontrar todos, o garoto loiro diz que um menino do tamanho de Ryu entrou numa casa e foi expulso pelo dono, ele acredita que ele deve ter pegado a estrada, Ryu acha que pode ser Teepo e decide ir atrás dele, saia de Wyndia e siga pelo beco ao lado para encontrar uma cabana, lá dentro está Durandal, mais um mestre, se quiser, ponha Nina como aprendiz dele, de qualquer forma siga para Egnock Road e entre na cabana a frente, Nina irá gritar, saia e você será capturado por Balio e Sunder que te levam para a cidade de Genmel, depois de muita conversa Nina e Ryu conseguem escapar, por hora não há nada a fazer nessa cidade, então caia fora daqui, siga oeste até uma grande árvore onde aparece um ponto de interrogação, entre e siga para a cabana que há aqui, examine o armário para achar um Wisdom Fruit, se quiser, pesque um pouco no Fishing Spot, se for até a ponte verá que uma carroça tombou e bloqueiou o caminho, siga então para a montanha a leste da arena.

MT. BOUMORE

Skills: Last Resort (Orc)

Não há muito segredo aqui, é só seguir em frente, no caminho tem um baú com um Panacea, logo você chega em uma cabana com dois homens, caia pelo barranco para chegar em um baú contendo um Buckler, volte até a cabana e fale com o homem na porta, ele diz que os dois podem passar a noite ali e no dia seguinte ele usará o elevador para transportá-los ao outro lado da montanha, entre no quarto a direita para dormir, no dia seguinte, tente sair e você descobre que caiu numa armadilha e os homens querem te entregar para Sunder, vá para a porta a direita e examine o painel de controle a noroeste, Nina vai usar sua mágica para fazer o elevador funcionar, enquanto Ryu tentar afastar Sunder, a muito custo os dois conseguem escapar, ao chegar no outro lado, desça a escada e siga em frente, logo você chega num beco sem saída e é cercado por Sunder, num ato desesperado, Nina e Ryu pulam no precipício e Ryu se transforma em dragão e amortece a queda dos dois, a partir de agora você possui a Gene Defender, saia e siga oeste até ver um ponto de interrogação, entre para encontrar o Gene Reverse, saia e siga até a construção a leste.

TOWER

Skills: Blitz (Hyper Bot)

Siga até ver um baú embaixo d'água, repare que há quatro cristais em volta da piscina, pois bem, continue em frente até ver um grande cristal, atire nele com Nina, agora você tem 30 segundos para voltar até os 4 cristais e atirar neles, o problema é que um laser bloqueia o caminho, suba a escada e saia por uma porta ao sul, vá até os cristais e atire neles, se conseguir a água vai baixar e você poderá chegar no baú que tem um Multi Vitamin, agora siga em frente até uma escada, no meio do caminho tem um quarto onde você pode dormir e salvar, suba a escada e siga até que um robzinho saia de um quarto, uma explosão ocorre, entre no quarto e você conhecerá Momo, Nina pergunta se ela

pode dizer onde fica a estrada para Wyndia, ela diz que os levará até lá, mas tem que aprontar algumas coisas e manda os dois descansarem, no dia seguinte, Momo diz que os homens de Balio e Sunder estão procurando por eles, mas há um caminho de fuga no alto da torre, Momo então se junta ao grupo.

Saia do quarto e entre no próximo, leia a placa na parede e responda Yes, você tem que pisar nos quadrados vermelhos para torná-los todos cinza, é bem fácil, quando conseguir, a porta a direita se abrirá, entre e pegue os itens nos baús, volte e continue em frente até chegar numa sala com cubos coloridos, não prossiga, ou cairá num buraco e terá que fazer um boa parte do caminho novamente, repare no cubo que está mais ao norte, nos quatro tem botões, aperte os botões dos dois cubos iguais ao do meio para poder prosseguir, continue até uma sala com duas alavancas, puxe a azul uma vez e siga pela porta ao norte, entre no segundo quarto e pegue 800 Zenny no baú, volte até as alavancas, puxe a azul uma vez e a vermelha duas vezes, siga pelo caminho a oeste até chegar num baú com um Moon Tears, volte até a sala das alavancas e suba a escada, siga em frente até uma sala com plataformas móveis, siga até o cristal e com Nina, atire nele duas vezes e suba na plataforma vermelha para chegar num baú contendo um Breasplate, volte até o cristal e atire nele seis vezes, suba na plataforma para chegar em outro baú que contém um Ivory Dice, quando usado, esse item dobra a experiência ganha na batalha.

Volte até o cristal e atire nele oito vezes, suba na plataforma para chegar em uma escada, suba e siga até uma porta, entre e pegue o Bamboo Rod no baú, saia e continue em frente até uma sala com um laser, atire no cristal para desativá-lo, mas outro será ativado mais a frente, fique perto dele e atire de novo, vá para perto do próximo laser e atire mais uma vez, entre na porta seguinte para chegar em uma grande biblioteca, Momo diz que o pai dela era um grande cientista e construiu uma rota de fuga secreta em algum lugar por aqui, examine a mesa no final e aperte o botão, um foguete aparecerá e o grupo escapará nele, mais ou menos, após a conversa, examine essa área para achar o Gene Thorn, saia e siga para o Coffee Shop, o grupo resolve tomar um cafezinho e ficam sabendo que Balio e Sunder bloquearam a estrada para Wyndia, um homem chamado Pellet pede ajuda a Momo, ele diz que o pai dela ajudou a construir a fábrica onde ele trabalha, mas desde que ele morreu eles tem tido muitos problemas, Momo aceita ajudar, na parte mais alta deste local você encontra D'lonzo, ela é uma mestra, mas só te aceita como discípulo se você tiver 15 armas diferentes no seu inventário, se não tiver, volte depois, siga para a fábrica que fica a oeste.

PLANT

Vá subindo pelas esteiras e se necessário puxe as alavancas para mudar o sentido delas,, se falar com as pessoas, saberá que aqui são feitas pesquisas para desenvolver vegetais geneticamente melhorados, siga até encontrar o Dr. Pellet, ele mostra uma cebola gigante e diz que aquilo é um experimento fracassado e normalmente eles o jogariam no depósito de lixo, mas há um mutantelá e todos estão com medo, ele pede então a Momo que se livre dele, Momo aceita, saia daqui e siga para a caverna a oeste.

DUMP

Skills: Air Raid (Bomber)
Rest (Eye Bulb)

Siga sul até chegar em uma alavanca azul, puxe-a três vezes e pegue 1200 Zenny no baú volte até a entrada, daí siga norte até chegar em outro baú com um High Boots, caia na beirada e siga até a porta ao norte, ignore a outra alavanca, siga até uma piscina de lava tem um baú por aqui, pegue o item e vá até duas alavancas, puxe a vermelha até que a caixa forme uma ponte na parte mais alta, siga até lá para chegar num baú com um Artemis Cap, equipe em Momo, agora siga para entrada ao norte da piscina de lava, tenha Momo equipada com

Flame Chrysm e cure todos ao máximo, entre e você encontrará um mutante, ele parece confuso sobre ele mesmo e Momo diz que seria uma pena ter que destruí-lo, o mutante então diz que não quer morrer e ataca:

CHEFE: Mutant

No começo ele recupera 250 HP a cada turno, então apenas se defenda até que ele perca essa capacidade, seus ataques não causa muitos problemas, com Ryu transforme-se em Fire Dragon e use Flame Breath ou Flame Claw, Nina usa Simoon e Momo cura quando necessário e usa ataques normais.

O mutante pede desculpas e diz que não pôde se controlar, Momo diz que ele é uma descoberta incrível e o mundo deve saber disso, mas o mutante discorda e diz que eles devem destruí-lo, o grupo atende a sua vontade, depois da conversa, puxe a alavanca vermelha para jogar o mutante no poço de lava, Momo ainda diz que ele não precisa fazer isso, que ela não contará a ninguém sobre ele e pede para que ele a deixe estudá-lo, ele responde que a sede de conhecimento não é errado, mas um erro pode acabar resultando em um monstro pior do que ele, então uma cebola salta da lava, como se fosse uma espécie de filhote do mutante, Nina dá a ele o nome de Peco e ele se junta ao grupo, saia daqui e volte para a fábrica, Pellet diz que tem um plano para ajudar o grupo a ir para Wyndia, após a conversa, vá para o Inn e durma, no dia seguinte, Pellet manda você se esconder numa carroça de suprimentos, assim poderão passar por Balio e Sunder, mas ao saírem, ficamos sabendo que as intenções do doutor não são tão nobres assim, e não dá outra, o grupo acaba sendo capturado e levado para Genmel.

ARENA TOWN OF GENMEL

Após a conversa, Nina propõe a Balio e Sunder que eles entrem no torneio de luta que há aqui, se vencerem, eles serão libertados, os dois não concordam no princípio, mas acabam achando uma boa ideia, pois ninguém apostaria neles e isso poderia lhes render um bom dinheiro, mas eles ficarão com um deles como refém, para o caso de eles pensarem em fugir, você terá que escolher entre Momo e Peco, escolha Peco, já que provavelmente ele está num nível baixo, compre novos equipamentos e se quiser, lute um pouco no mapa para ganhar um ou dois níveis, quando estiver pronto, vá para a arena e siga pela porta do meio, agora vá para a porta mais a esquerda, entre na seguinte, coloque Ryu na frente e Momo em segundo, fale com a garota para ir para a primeira luta, aqui é estilo "The King of Fighters", um contra um e quem perder dá lugar a outro lutador, enquanto que o vencedor continua lutando, com Ryu nas duas primeiras lutas, use ataques normais ou Skills que não gastem AP, como Jump, cure com itens sempre que seu HP ficar abaixo de 20, na terceira luta, transforme-se em Fire Dragon e mande seus melhores ataques e não deve ter problemas em vencer.

Saia deste quarto e um sujeito com forma de dragão está te esperando, fale com ele se quiser, mas ele não diz muita coisa, siga pela porta a direita e durma no Inn, continue indo pela direita duas telas e entre no quarto a direita, fale com a garota para ir para a próxima luta, mas antes, Emitai, seu adversário, entra e diz que a filha dele está muito doente e que ele precisa do dinheiro do prêmio para fazer a operação dela e pede para Ryu e seus amigos facilitarem as coisas, mas Nina explica que eles também precisam vencer para salvar o amigo deles e Emitai diz que entende e sai, ok, vamos a luta então, essa será uma batalha como as outras, a diferença é que você não poderá usar magias, mas pode usar Skills e se transformar em dragão com Ryu, Emitai não faz nada, deixando todo o trabalho para os seus "garotos", com Ryu transforme-se em Fire Dragon e mande Dragon Breath, seria bom que Momo tivesse a Skill Blitz que é bem útil aqui, mas se não tiver, use ataques normais, Nina não deve fazer outra coisa além de curar com itens, essa será uma luta demorada, mas fácil.

Nina e os outros se sentem mal por Emitai, após a conversa, saia do quarto e siga para o quarto ao norte, só para descobrir que Emitai e sua família não passam de um bando de trambiqueiros, siga para o Inn e durma, siga pela primeira porta a direita das lojas e entre no quarto, fale com a garota para ir para grande final, seu próximo adversário é aquele sujeito dragão, seu nome é Garr e você terá que enfrentá-lo só com Ryu, ataque como quiser mas você acaba sendo derrotado, como prêmio pela vitória Garr pode pedir o que quiser, então ele pede Ryu e seus amigos, apesar dos protestos de Balio, ele acaba levando, siga para o escritório de Balio e Sunder para pegar Peco, Garr deixa o grupo ir, Nina pergunta porque ele os ajudou, Garr responde que existia uma raça muita poderosa chamada Brood e Ryu é dessa raça, ele diz ainda que se ele quiser saber mais sobre a Brood, deve ir a um local chamado Angel Tower, onde Garr o estará esperando, depois que ele se for saia da arena e siga para aquela ponte que estava bloqueada pela carroça lembra? a passagem já está liberada, mas Balio e Sunder estão te esperando com todos os seus homens, você terá que enfrentar alguns deles, uma batalha fácil, após vencer, Garr aparece, acaba com o resto dos bandidos e se une ao grupo, Balio e Sunder decidem se unir e formam um novo monstro, Garr será obrigatório nessa batalha, conselho ter Momo como terceiro personagem, use a formação Attack e ponha Garr na frente, finalmente chegou a hora da vingança:

CHEFE: Stallion

A batalha mais difícil até aqui, ele pode usar Resist que o deixa imune a qualquer ataque por um turno, mas seu ataque mais perigoso é Ultimost Attack que atinge todos e pode causar até 40 HP de dano, Garr usa Pyrokinesis e ataques normais quando o AP acabar, Ryu vira Fire Dragon e manda Fire Claw, se o AP acabar use a skill Jump ou ataques normais, Momo só deverá curar o tempo todo, logo você se livra de uma vez por todas dessas pragas.

Garr diz que irá com Ryu até Angel Tower assim que deixarem Nina no castelo de Wyndia, Nina diz que Ryu está procurando seus amigos, mas Garr acha pouco provável que eles estejam vivos, siga pelo caminho a esquerda até uma casa, a direita dela está a Frost Gene, pegue-a e saia deste local, volte para a área de Mc Neil e siga para um local a noroeste da cidade onde tem um ponto de interrogação, lá você encontrará Mygas, ele é um mestre, mas só te aceita como discípulo se você der toda a sua grana pra ele, se você tiver muita e não quiser dar tudo a ele, compre itens até não poder mais, mesmo que você só tenha 1 Zenny, ele te aceita, ponha Nina e Momo como aprendizes dele, vá falar com Bunyan para pegar algumas skills dele, ponha Garr como seu aprendiz, agora vá até uma árvore a leste da fábrica entre com Peco no grupo, fale com a árvore e dê a ela um Wisdom Fruit, ponha Peco como seu aprendiz, agora sim, siga para Wyndia.

WYNDIA

Siga para o castelo e fale com o guarda, com Nina na frente, durante um jantar Nina explicará tudo e antes que ela possa dizer que Ryu é um dragão, Garr interrompe e pede um passaporte para as terras do leste, o Rei diz que irá providenciá-los imediatamente, já em seu quarto Nina lamenta não poder ir com seus amigos, então ela ouve um grito, desça a escada e siga para a sala de jantar, fale com a empregada e ela diz que se assustou com algo que parecia um rato, então Honey, o robzinho de Momo sai correndo, fale com as pessoas para saber pra onde ele foi, siga para a cozinha e fale com todo mundo lá, desça a escada para a adega e movimente a câmera até achá-lo atrás de uma caixa, fale com ele e sai correndo, siga para o quarto de Nina e daí vá até a varanda, Nina encontrá-lo, mas novamente ele sai correndo, Nina vai atrás dele e os dois acabam caindo, Honey usa toda a sua energia para salvar Nina e ela resolve levá-lo para Momo, já no acampamento, Momo tenta consertar Honey, Garr fala para Ryu que depois que ele descobrir sobre a raça dele, ele poderá morrer logo em seguida, Nina resolve ir junto, pois não quer que Ryu morra longe dela, siga para um local chamado Checkpoint a leste de Wyndia, ao

entrar, Garr conta um tremenda lorota para que Nina não seja descoberta, já do outro lado da ponte, siga até uma casinha na parte oeste desta região, entre e procure perto da água para encontrar a Thunder Gene, agora siga para a grande cidade ao norte.

RHAPALA

Vá até o Inn e desça a escada, fale com o homem de barba e ele diz que a filha dele está encarregada dos navios, vá para a área do cais e procure por uma moça loira, fale com ela e você verá uma disputa pelo coração da moça entre um marinheiro fortão chamado Zig e o encarregado dos navios, o nada fortão Beyd, depois que Zig se for, fale com Beyd e após a conversa, fale com ele de novo e escolha as opções para obter algumas informações, procure por Shadis e ela dirá que o navio não deve voltar tão cedo, mas que há outra opção, uma estrada, mas vocês devem pedir a permissão do pai dela, vá com ele e ele diz que a estrada está bloqueada e que não outro jeito, vocês vão ter que esperar o navio (ô derrota), pois não conseguiriam passar pelo vulcão que há lá, bom, saia da cidade e o grupo irá acampar, Momo diz que a deixarem consertar o farol, o navio poderia voltar, mas como o local está cheio de monstros é pouco provável que a entrada deles seja permitida, Nina então sugere ajudar Beyd a conquistar Shadis, já que está claro que os dois gostam um do outro, no dia seguinte, vá falar com Beyd, ele diz que Shadis precisa de alguém forte e confiável para ajudá-la com a associação dos marinheiros e Zig tem essas qualidades, Nina diz que o grupo pode treinar Beyd para ficar mais forte, mas ele não aceita e sai, siga onde ele está e fale com ele, ele diz que Zig vai consertar o farol e se ele conseguir com certeza se casará com Shadis, Beyd então aceita ser treinado e te dá 1000 Zenny para você comprar uma arma e uma armadura para ele, se não tiver nenhuma sobrando, vá para Wyndia e compre uma Bronze Sword e uma Ranger Garb e volte para Rhapala.

Fale com Beyd e ele diz que deverão treinar a noite na praça, pois bem, quando a noite chegar fale com Beyd para equipá-lo, quando terminar, fale com ele de novo e escolha a opção Let's Go para começar o treino, o negócio é o seguinte, você deve aumentar o ataque, defesa e HP de Beyd, o ataque aumenta conforme o dano que ele causa, para ajudar, tenha um personagem com a Skill Last Resort e use-a para baixar a Defesa dele a zero, assim quando Beyd atacá-lo causará um bom dano e seu ataque subirá rápido, já a defesa sobe quando Beyd consegue bloquear um ataque, mas ele só ficará em posição de defesa quando estiver com baixo HP, o que nos leva ao terceiro status, o HP de Beyd sobe conforme o dano que ele recebe, então faça o seguinte, no começo ataque com Ryu e não faça nada com os outros dois, o HP de Beyd deve ficar bem baixo e ele irá se defender, agora ataque com Nina e cure Beyd com Ryu, quando ele sair da posição de defesa, repita o esquema, você tem 20 turnos para aumentar o máximo possível os status de Beyd, o treino acaba quando esses 20 turnos são gastos ou quando Beyd ou o seu grupo forem a nocaute, você pode repetir o treinamento quantas vezes quiser e quando achar que Beyd está pronto, fale com ele e escolha a opção "To the lighthouse", Zig então irá desafiá-lo para uma luta, você poderá interferir, a não ser quando Zig ficar dando tchauzinho pra Shadis, nessa hora se for necessário, cure Beyd, se o o tiver treinado adequadamente ele não deve ter problemas para derrotar Zig, no final tudo acaba bem e Beyd e Shadis ficam juntos, no dia seguinte, vá falar com Beyd e ele está todo quebrado e não pode ir ao farol, então cabe a nós consertá-lo, ele entrega o Guild Badge que te dá acesso ao local, pegue os itens nos baús e fale com o marinheiro ao norte para mostrar a permissão e tirá-lo do caminho.

LIGHTHOUSE

Siga em frente um longo caminho até um porta, entre e siga pelo caminho da direita até chegar no topo do farol, aqui você encontrará a Eldritch Gene, volte e desça a escada ao sul, pegue um Dream Ring no baú atrás da escada e siga para a próxima porta e pegue três Flame Chrysm nos baús, volte e siga

pela esquerda até chegar numa sala com uma alavanca, examine a parte marrom da máquina para por um Flame Chrysm nela, examine a alavanca e aperte X na hora exata em que o ponto móvel atingir o tracinho de cima, se não conseguir tente de novo, mas cuidado, se os Chrysms acabarem você vai ter que voltar até Rhapala para comprar mais, quando conseguir saia desta e ponha as duas alavancas dessa área para cima, siga para o topo do farol, no caminho, você verá uma espécie de lagarto que não se mexe, bem, continue em frente e outra coisa aparece, prepare-se:

CHEFE: Gazer

Nenhum de seus ataques é realmente preocupante, o mais perigoso é Eye Beam que causa uns 35 de dano, ele também pode deixar um personagem confuso, use um Panacea se necessário, com Ryu transforme-se em Fire Dragon e mande Flame Claw, Momo deve curar e usar ataques normais equipada com Flame Chrysm, se tiver Nina no grupo use Simoon, se tiver Garr use Pyrokinesis, não é uma boa ideia ter Peco nessa batalha.

Continue em frente até o topo, puxe a alavanca para ligar o farol, uma fada aparece e fica irada com o grupo por isso, ela te dá o item Faerie Tiara e diz que ele serve para ir ao mundo das fadas e se o grupo não for lá vai estar com sérios problemas, bem, saia do farol e siga para o mapa, fique em de um círculo de flores e use o Faerie Tiara, você vai parar na vila das fadas, entre na cabana a frente e as fadas dizem que agora que o farol voltou a funcionar, um monstro vai voltar para devorá-las, Nina então diz que podem matar o monstro pra elas, elas então dizem que ele só aparece a noite na praia, siga para lá então, vá até o canto direito e escolha Yes para esperar anoitecer, o tal monstro aparece e o grupo o ataca, mas acabam descobrindo que ele não passa de um golfinho bonitinho, Momo e Nina acham estranho e resolvem perguntar as fadas se aquele é mesmo o tal monstro, enquanto isso o golfinho fica encrencando com Ryu e mandando ele desligar o farol, as fadas chegam e dizem que aquele é mesmo o monstro, o golfinho, se fazendo de inocente, pede que as fadas desliguem o farol, mas elas mandam que ele mesmo vá desligar, P@#\$\$ da vida, o golfinho mostra sua verdadeira forma e diz que agora estamos ferrados:

CHEFE: Dolphin

Seu único ataque preocupante é o Tsunami que reduz o HP de todos a metade e pode ser aprendido, é arriscado, mas vale a pena tentar, no mais, com Nina use Lightning, Ryu se transforma em Thunder Dragon e manda Thunder Claw, Momo só deverá curar durante toda a batalha.

Fale com a fada perto da cabana e ela pede para você dormir aqui hoje, entre e as fadas agradecem por terem se livrado do monstro e dizem que agora a vila delas poderá crescer e se desenvolver, no dia seguinte, saia da vila e volte para Rhapala, fale com Beyd e ele diz que o navio não deve tão cedo, vá falar então com o pai de Shadis e ele lhe dá a permissão para ir pelo vulcão, ao norte daqui, siga para lá então:

MT. ZUBLO

Skills: Wind Strike (Lizard Man)

Fireburst (Vulcan)

Aqui tem um monstro chamado Vulcan que não faz nada até que você use uma magia de fogo nele, então ele passa a usar Fireburst que pode ser aprendida e ainda por cima o bicho dá 300 de experiência, o que faz deste um ótimo lugar para subir de nível, siga pela direita até um baú com um Protein, fale com o guarda a direita da da entrada do templo e ele lhe deixa passar, siga em frente até uma caverna, entre e continue em frente tendo cuidado para não pisar na lava, quando chegar num cruzamento e siga norte até um baú com 800 Zenny, volte e entre na caverna para encontrar um baú com uma Abestos Armor,

essa armadura é resistente ao fogo e será muito útil nesse local, volte até o cruzamento e siga sul até outra caverna, agora vá até uma rampa e desça tendo cuidado com o gás amarelo que te deixa confuso, no final tem um baú contendo um Ring of Fire, trate de equipá-lo, volte pelas escadas e entre na caverna a leste, siga em frente até o caminho se dividir, siga pelo caminho do leste até encontrar o Miracle Gene que permite Ryu se transformar em Behemoth, tem também um baú no meio da lava, se quiser arriscar, saiba que nele uma arma para Peco, de qualquer forma, continue em frente e não deixe de pegar um Wisdom Fruit no baú a esquerda, logo você encontrará um velho maluco que chama dois monstros pra te atacar:

CHEFE: Gissshan, Scylla e Charyb

Acabe com o velho primeiro, pois ele pode curar os outros além de usar Sleep, os ataques dos monstros não são nada que um Healing Herb não resolva, Ryu deve se transformar em Ice Dragon e mandar Frost Breath, Momo cura quando necessário e usa ataques normais equipada com Ice Chrysm, Garr usa ataques normais, seria bom se ele tivesse a skill Focus, se tiver nina use Iceblast, só use Peco se ele tiver a skill Blitz, do contrário ele é totalmente inútil.

Continue em frente para sair da caverna, siga para a cidade ao norte.

URKAN TAPA

Não há muita coisa a fazer aqui, compre novos equipamentos e vá até uma porta bloqueada por uma pedra, ponha Garr na frente e empurre-a, entre e fale com o velho lá dentro, ele é o grande patriarca e diz que talvez tenha chegado a hora de Garr ir para o seu sono eterno, ele então lhe dá autorização para entrar em Angel Tower, saia da cidade e o grupo irá acampar, Garr conta que apesar de ser diferente faz parte daquele povo e que a função dele como guardião é protegê-los do mal, no dia seguinte, siga para a torre logo ao norte.

ANGEL TOWER

Skills: Flying Kick (Tricker)

Suba a escada até uma passagem a direita, aqui você pode ir caindo por vários lados, procure por dois baús contendo um Ivory Dice e um Wisdom Seed, agora siga até chegar em duas escadas, desça a de baixo e você verá uma mulher deitada dentro de um pirâmide de luz, lembre-se desse local, volte e suba a escada em frente e entre na torre, desça a escada e siga norte até ver uma parede rachada, dê uma bazucada com Momo para abrir uma passagem, siga por ela até chegar em dois baús contendo um Diamond Ring e um Moon Tears, volte e siga sul até uma escada, um pouco mais a frente tem uma porta, mas não vá por ela agora, desça a escada e siga até a porta seguinte, siga até ver uma grande pedra, empurre até o espaço do meio de modo a formar uma ponte, agora vá até aquela porta que eu falei antes e siga até um baú contendo um Mithril Helm, volte até a sala da pedra e siga pela porta seguinte, vá em frente até uma escada, desça para chegar numa grande sala, siga pelo caminho da direita até o final para encontrar um Skill Ink, repare que há uma pedra no meio do caminho, volte um pouco e você deverá ver uma pedra ao norte, empurre-a nessa direção até poder seguir caminho, empurre a outra pedra mais a frente umas duas vezes, agora empurre a pedra anterior de modo que as duas formem uma ponte, vá até a terceira pedra que eu mencionei antes e empurre-a para a esquerda até o final e depois para o sul até o final, agora você pode chegar na próxima escada, desça e Garr pedirá para ir sozinho com Ryu, continue em frente e você chegará em umas placas com o nome de alguns guardiães e números, Garr diz que 400 anos atrás a Brood tentou conquistar o mundo, eles eram muito poderosos, então a deusa dos humanos mandou os guardiães para combatê-los, o número embaixo do nome dos guardiães é o número de dragões que cada um matou, Garr diz que Ryu é último dos Brood e que agora deve eliminá-lo:

CHEFE: Garr

Você só perde essa se quiser, transforme-se em Ice Behemoth e mande Frost Claw, uns dois desses e Garr desiste, nem se preocupe com seus ataques.

Garr então diz que ele não é páreo para o verdadeiro poder da Brood, então algo estranho acontece com Ryu e ele se transforma em um dragão enorme que Garr chama de Kaiser e desaparece.

DAUNA MINE

Skills: Douse (Giant Roach)

Após algumas visões a cena muda para a mina onde o jogo começou, Ryu está sendo caçado por Garr que consegue derrotá-lo facilmente, Ryu então volta a forma humana, mas não é mais uma criança, Garr então conta que o procurou por anos até ouvir o boato de que havia um dragão em uma mina e veio averiguar, Garr pede perdão a Ryu por ter matado o seu povo e diz que agora não sabe mais se a missão que lhe foi dada era a correta, após uma troca de roupas, siga para a próxima sala, Garr diz que Ryu poderia tê-lo matado se quisesse, mas não o fez, o mesmo aconteceu 400 anos atrás, quando a Brood não reagiu quando os guardiães foram matá-los, por isso Garr quer saber por que a deusa deu essa ordem, siga direita até a saída ao sul, ignorando as escadas, do lado de fora siga norte para achar alguns baús com itens, agora siga sul até um elevador, vá para o B1, pegue Lgt. Cloth no baú, se quiser, siga o trilho até sair da mina, aqui tem uma casa onde você pode comprar itens, caso esteja precisando, fora isso, aqui é um beco sem saída então volte para o elevador e vá para o B2, no quarto a frente você pode dormir e salvar.

Saia e siga até ver uns trilhos, siga-os e puxe as duas primeiras alavancas, empurre o carrinho e ele formará uma ponte até o baú, nele tem um Feather Sword, empurre o carrinho de volta e puxe a segunda alavanca e depois a terceira, não puxe a quarta, empurre o carrinho mais duas vezes e ele explodirá a pedra que bloqueia o caminho, nessa hora algo aparece e manda Ryu matar Garr e vingando seus antepassados, mas Ryu se recusa e o monstro então ataca:

CHEFE: Dragon Zombie

Ele é mais irritante do que poderoso, além do ataque normal ele usa Bone Dance que pode te deixar confuso e Rotten Breath que te envenena, Ryu se transforma em Fire Dragon e usa Flame Claw, Garr usa Pyrokinesis e cura com itens se necessário.

Você ganhará a Dark Gene e então uma mulher aparece e diz que aquele não era um verdadeiro dragão e te dá um Fusion Gene e então desaparece, Ryu e Garr não entendem o que ela quis dizer, saia pela porta desbloqueada e siga pelo caminho da direita, na tela seguinte entre na porta do meio e procure por dois baús contendo um Protein e um Lion Belt, volte e siga pela porta no final, entre na próxima porta e puxe a alavanca três vezes, continue em frente e você finalmente sairá da mina, fale com o mineiro e entre na casa logo a frente, o chefe dos mineiros pagará a Garr pelo serviço e antes de irem ele diz para terem cuidado com um monstro que está atacando pessoas em Ogre Road, saia deste local, repare numa casinha ao norte, lá vive Emitai e sua família, se der 10000 Zenny pra ele, ele se torna seu mestre, você também já pode começar a desenvolver a vila das fadas, isso será melhor explicado em um tópico a parte, siga para a cidade a oeste.

SYN CITY

A única coisa a fazer aqui no momento é comprar novos equipamentos, se quiser pague 20 Zenny ao mendigo para obter algumas informações, no mais, siga para Ogre Road ao sul.

OGRE ROAD

Skills: Timed Blow (Goo Titan)

Mind Flay (Slasher)

Esse lugar não tem muito segredo, procure por um baú contendo um Hourglass e siga em frente, logo o tal monstro vai te atacar, ele é bem fácil então nem vou dar estratégia, ataque normalmente e ele irá fugir, saia deste local e siga para o próximo.

MT. LEVETT

Siga em frente até o caminho se dividir, vá pela direita e você cairá num buraco, pegue o Gold Hairpin no baú e saia pelo sul, volte até a bifurcação e vá pela esquerda até ver uma caverna, mas não entre nela, desça um pouco e verá duas rampas desça pela da esquerda para pegar 800 Zenny volte pela caverna e siga pela parte de cima para evitar o buraco, agora é só seguir em frente até a saída, estamos de volta a região de Yraall, siga para Yraall Road, só para descobrir que ela está bloqueada, os guardas de Wyndia estão a procura de Mc Neil por fazer negócios ilegais, siga para a vila e fale com a dona do Inn, ela diz que o tigre que nos atacou passou por ali e foi para Cedar Woods, Garr se oferece para dar cabo do bicho e ela agradece, siga para Cedar Woods e vá até a área onde fica a casa de Rei, ao chegar lá Ryu pede para continuar sozinho e Garr fica esperando, continue em frente e você encontrará o tigre que é nada mais nada menos que Rei, ele diz que quer se vingar pelo que fizeram com ele e que mesmo sentindo-se melhor sabendo que Ryu está bem, ele não pode parar agora e vai embora, volte para a vila e você verá que Rei passou por aqui e deu uma surra em Loki, fale com as pessoas e elas dirão que ele foi em direção a mansão de McNeil, siga para lá e você encontrará Nina, que acaba de prender o gordão, após a conversa, Nina diz que devem ir até Syn City e volta para o grupo, então faça o caminho de volta até lá, você terá que percorrer o Mt. Levett de novo mas não o Ogre Road, ao chegar em Syn City, você verá que todos estão no chão, Rei veio aqui e espancou todos atrás do chefe da gangue, siga em frente até chegar em uma sala com um baú contendo um Old Painting, fale com o cara de bandana para que o chefe foi para o Checkpoint ao norte, siga para lá então.

CHECKPOINT

Siga em frente até ver Rei perseguindo o chefe da gangue Mikba, ele consegue ferí-lo, mas quando Ryu e os outros chegam ele baixa a guarda, então Mikba se transforma em um monstro e ataca Rei que cai inconsciente, agora você terá que escolher entre Garr e Nina para lutar contra ele, eu aconselho Garr, vamos lá:

CHEFE: Mikba

Além do ataque normal, ele usa constantemente Venon Breath que pode envenenar todos e raramente Multi Strike que causa baixo dano e pode ser aprendido, antes de mais nada ressucite e cure Rei, ele provavelmente irá se transformar em Weretiger e ficará fora do seu controle, seu ataque é bem poderoso, mas ele também pode atacar os aliados, então cuidado, Ryu se transforma em Fire Dragon e usa Flame Claw, Garr manda Pyrokinesis e cura com itens quando necessário.

Após a vitória, Rei fica sabendo de toda a história de Ryu e propõe a ele acabar com os aldeões de McNeil, Nina diz que não permitirá que isso aconteça e Rei responde que estava brincando, ele achava que era o mais poderoso, mas ao lutar contra Ryu percebeu que nem podia controlar o seu poder e que poder de verdade não significa machucar pessoas, ao saber que estamos indo ver a deusa, Rei diz que também tem algumas perguntas para ela e se junta ao grupo, entre na casa e procure por itens nos armários, ponha Rei na frente e abra a porta trancada, lá dentro tem um Deluxe Rod, saia deste local e siga em

direção a Wyndia, entre em Eygnook Road e Nina dirá que o pai dela acha que foi culpa de Ryu ela ter fugido da última vez, talvez ele o perdoe se souber que ele ajudou a acabar com a gangue de bandidos, mas só pra garantir ela diz que devem investigar a fábrica, onde fabricam os super vegetais, pois parece que tem algo estranho lá, vamos pra lá então.

PLANT

Vá seguindo pelas esteiras até encontrar Momo, após alguma conversa, ela diz que Palet está desaparecido e as coisas vão mal na fábrica e se não fizerem algo, pode ocorrer uma catástrofe, por isso, devem encontrá-lo, Momo então volta para o grupo, saia do hotel e Momo diz que Peco está na árvore Yggdrasil, siga para lá e ele volta para o grupo, volte para a fábrica para ver que algo está errado, fale com as pessoas e elas dizem que um reator parou e algumas estufas estão cheias de gás venenoso, siga pelas esteiras até ver as estufas com gás verde, tem algumas pedras por aqui também, com Peco chute as pedras até o X no chão, então tome uma boa distância e corra até a pedra para que ela acerte o teto da estufa, repita o procedimento com a outra estufa mais a frente e você verá que o gás verde começa a sair pela chaminé da casa onde fica a fornalha, siga para lá e com Momo dê uma bazucada no forno para descobrir uma passagem, entre e desça a escada para chegar em um laboratório secreto.

UNDERGROUND LABORATORY

Skills: Flame Strike (Fly Man)

Siga norte e você verá uma porta com o número 1 gravado, mas ela está trancada, então siga sul até outra porta, entre e você verá uma sala cheia de computadores, cada um deles abre uma porta, mas precisa de uma senha para isso, Momo, meio sem querer, consegue abrir a porta 1, na sala a frente você pode descansar se precisar, siga para porta 1 e você chegará numa sala com três portas, entre pela outra porta 1, desça a escada para chegar numa sala cheia de radiação de Chrism, você tem pouco tempo antes que o grupo deixe o local, rapidamente siga pela direita e depois sul até o primeiro canteiro, mova a câmera para ver uma cebola parecida com Peco, examine-a para conseguir o password da porta 2, volte para a sala dos computadores e insira a senha, siga a sala das três portas e entre na porta, examine o computador com o número 2 para abrir a porta, entre e pegue um Silver Mail no baú, volte para a sala das três portas e entre na porta 2, entre na outra porta 2 e puxe a alavanca e volte, desça a escada e siga sul até uma porta, examine o papel a direita para conseguir a senha da porta 3, siga pelo duto de ventilação até encontrar a Force Gene, volte, suba pela esteira e sentre na porta seguinte, pegue o Sleep Shells no baú e equipe em Momo, volte para a sala dos computadores e insira a senha, siga até a porta 3, ande um pouco e algo estranho acontece na porta seguinte, entre e prepare-se para um chefe:

CHEFE: Huge Slug

Fácil demais, nessa luta eu tinha Ryu, Momo e Peco e usei a seguinte estratégia, Momo aumenta o ataque de Ryu e cura se necessário, Peco usa Blitz e Ryu se transforma em Flame Warrior e usa Flame Claw para causar um alto dano, se quiser quiser encurtar ainda mais a batalha, use Aura, se tiver Garr use Focus e mande Pyrokinesis, com Nina use Concentrate e mande sua melhor magia, ele não tem nada de interessante para roubar, então Rei não é muito aconselhável aqui.

Saia desta sala e siga pela esquerda até ver uma pasta amarela, examine-a para ter uma pista da senha da porta 4, agora examine todos os dispositivos com um luz verde e anote os números que aparecem, coloque-os na ordem, do maior para o menor e volte para a sala dos computadores, examine o computador 4 e escolha a opção correta para abrir a porta (aí você me pergunta: você não vai dizer não? E eu respondo: Não vou ficar dando mel na boquinha toda hora,

né mané, se vira!), siga para a sala das camas e entre na porta seguinte, siga em frente até a porta 4, continue até um baú contendo um Wisdom Ring, equipe em Momo, desça a escada para finalmente encontrar Palet, você descobre que ele fazia experiências com o intuito de reviver sua mãe, o pai de Momo chegou a ajudá-lo para reviver sua esposa, mas desistiu ao perceber que aquilo era contra as leis da natureza, Palet então diz que vai proteger sua mãe e bebe um líquido que ele diz ser a essência de Yggdrasil, o líquido o transforma em um monstro e parte para o ataque:

CHEFE: Shroom

Esse é casca grossa, seus ataques podem acabar com o grupo num instante, Ragnarok atinge a todos e pode causar até 100 HP de dano, outro ataque em que ele joga umas miniaturas dele mesmo atinge um alvo três vezes e causa uns 30 de dano por acerto, o time mais aconselhável aqui é Ryu, Momo e Rei ou Garr, Nina e Peco são inúteis, Rei tenta roubar um Wisdom Fruit e depois usa ataques normais ou, se quiser arriscar, Weretiger, Momo aumenta o ataque de Ryu e Rei e cura sempre que necessário, e acredite, será, Ryu se transforma em Warrior e usa Focus e depois Aura para causar uns 1500 HP de dano, Garr também usa Focus e ataques físicos, cuidado, pois esse é o chefe mais difícil até agora.

Pegue 400 Zenny na estante a frente e, se quiser, puxe a alavanca para desligar a máquina que mantém a mãe de Palet viva, saia do laboratório e da fábrica, no acampamento, Nina e Momo terão uma conversa, no dia seguinte, siga para Wyndia.

WYNDIA

Ao entrar, Nina diz que Ryu deve esperar do lado de fora e Rei deve acompanhá-la, já que ninguém no castelo o conhece e por isso não devem criar problemas para conseguir a permissão para ir ao continente leste, vá para o castelo e Nina contará ao rei o que aconteceu na fábrica e diz que não teria conseguido sem a ajuda de Rei, o rei agradece e diz que irá providenciar o passaporte, enquanto isso Nina irá levar Rei para um tour no castelo, vá até o porão e após a conversa, dê uma passada no calabouço, abra a cela onde tem um baú e pegue um Laurel, agora vá até o quarto da mãe de Nina e fale com ela, volte e o Rei receberá o passaporte, o rei o convida para um jantar, mas Nina diz que ele está com pressa, um guarda chega e diz que viu Rei falando com Ryu e os amigos dele, Nina tenta explicar que Ryu não é má pessoa mas a Rainha não quer conversa e manda prender Rei, os dois fogem mas a saída é bloqueada, Honey então corre para o porão, vá atrás dele até chegar em uma sala que estava trancada, Rei consegue abri-la e lá dentro, Honey ativa um dispositivo de teletransporte, os três desaparecem nele e vão parar na casa de Durandal, saia daí para se reunir com o resto do grupo, no dia seguinte, siga para o Checkpoint, fale com os guardas, você não terá problemas para passar, siga para Mt. Zublo, o caminho da esquerda já está desbloqueado, então siga por ele, vá para Angel Tower e Garr diz que chegou a hora de ir para o seu sono eterno, mas então aquela mulher na pirâmide de luz aparece, ela se chama Deis e diz que a deusa não virá e que para encontrá-la, eles terão que libertá-la e só quem sabe como fazer isso é outro guardião chamado Gaist, siga para Urkan Tapa e vá falar com o patriarca, ele diz que Gaist vive em uma vila depois de uma caverna a Oeste, saia da cidade, siga sul e depois Oeste.

TIDAL CAVES

Skills: Sacrifice (Bomb Seed)

Snooze (Sleepy)

Fale com o Manillo e ele diz que a maré muda de tempos em tempos, entre na caverna e siga até uma bifurcação, siga para a direita para encontrar um baú contendo um Fish Head, continue até outra bifurcação, siga pelo caminho do sul para chegar em um baú contendo um Coin, volte e siga pelo outro caminho, ao sair, se o nível da água estiver alto, volte e fique lutando até

aparecer uma mensagem, quando o nível estiver baixo desça a escada e siga pela direita até um báu contendo um Thunder Ring, volte e desça a outra escada, entre na caverna e procure por um cadáver, examine-o para conseguir um Hawk's Ring, saia pelo outro lado e siga para área seguinte, suba a escada e siga até encontrar o Gross Gene, continue em frente para sair da caverna, siga até a vila a oeste.

CLIFF

Compre alguns itens de cura se precisar e salve com o Manillo, siga para a última casa para encontrar Geist, após alguma conversa, ele concorda em ajudar a libertar Deis, mas antes quer ter uma conversa particular com Ryu, depois que outros saem, Gaist conta que tem as mesmas dúvidas que Garr, mas ao contrário dele, não liga em saber se foi certo ou não lutar contra a Brood, para Gaist, fugir foi mais conveniente, ele manda Ryu falar com Garr e se ele realmente tiver certeza de que quer saber a verdade, deverá voltar sozinho, então saia e fale com Garr, ele diz que Geist quer testá-lo, escolha a primeira opção e vá falar com Geist, novamente escolha a primeira opção e Geist manda Ryu ficar entre as duas tochas, ele então se transforma em um monstro enorme, prepare-se:

CHEFE: Gaist

Ele só tem tamanho e se você estiver bem preparado, essa luta será uma baba, ele frequentemente Howling que te deixa confuso e Risky Blow que se te acertar pode causar dano crítico, ele pode também raramente Corona que causa uns 80 HP de dano, tenha o Fire Ring equipado para evitar isso e finalmente, Sanctuary que remove magias de assistência, bom, primeiro acabe com as tochas pois elas recuperam o HP de Gaist, então se transforme e Ice Warrior, nessa forma você ficará bem mais rápido e terá Ex Turn, use Focus e depois Frost Claw direto, uns 4 ou 5 desses e Gaist já era, não use Aura, pois é desperdício de AP.

Gaist diz que o único modo de libertar Deis era com sua morte e que nada é mais justo do que dar a sua vida para ajudar o último membro da Brood, Garr então chega e Gaist diz que lamenta não poder ir junto com ele e então morre, examine as suas cinzas para pegar a Beast Spear, uma poderosíssima arma para Garr, mas que o deixa extremamente lento e ainda suga o seu HP, saia de Cliff e volte para Angel Tower, vá até o local onde está a pirâmide de luz e Deis será libertada e você verá que ela está bem furiosa com Garr por tê-la aprisionado ali por 500 anos, ela diz que este não é um bom lugar para conversarem e te manda ir ao templo que fica em Mt. Zublo, siga para lá então, entre no templo e examine a placa no final, Ryu será transportado para um local estranho e então Deis aparece, devidamente vestida dessa vez, quando aparecerem duas opções, escolha a segunda, Garr então aparece e Deis diz que a deusa está ao norte, bem longe do outro lado do oceano e para chegar lá vocês vão ter que se virar, saia do templo e dê uma passadinha em Rhapala, fale com Shadis e ela diz que Beyd foi para Junk Town pegar o navio deles, a cidade fica ao norte de Urkan Tapa, vamos para lá.

JUNK TOWN

Se quiser, compre novos equipamentos aqui, mas eu aviso, eles são bem caros, de qualquer forma, procure por Beyd na cidade e quando ele sair siga-o até as docas, você verá que o navio está quebrado e os reparos vão demorar, após a conversa, ponha Momo na frente e fale com Beyd, ele os levará até o motor, Momo diz que pode consertar, mas vai precisar de algumas peças, Beyd diz que eles tem que pedir autorização ao Guildmaster de Junk Town, volte para lá e entre na casa com cortina vermelha, fale com o Guildmaster e ele permite que você procure as peças em Steel Beach, ao norte daqui, mas antes de ir pra lá, dê uma passada na cabana a oeste e procure pela ??? Gene, agora sim, siga para a Steel Beach.

STEEL BEACH

Skills: Frost Strike (Bolt)

Entre com Garr no grupo, ponha ele na frente e siga até a praia, fale com o grandalhão a direita e ele pedirá que Garr o ajude a puxar uma máquina da água, o negócio é o seguinte: Quando o macaco levantar a bandeira vermelha você puxar apertando o X o mais rápido que puder, quando ele baixar a bandeira pare, quando ele puxar a bandeira branca, não faça nada, deixe que outro cara puxe, mantenha o número no alto sempre próximo do outro número a esquerda, quando estiverem faltando uns 7 metros, você verá que o que estavam puxando não é bem uma máquina:

CHEFE: Angler

O único ataque preocupante é Thunder Clap que causa uns 80 de dano em um alvo tenha alguém com Thunder Ring para evitar isso, ele também usa Venom Breath, com Ryu use a combinação Force + Frost + Gross e mande Frost Claw, Garr usa Focus e manda ataques, ou se tiver, Wind Strike, Nina deve curar com itens e quando der usa magias de gelo.

O grandalhão agradece e diz que você pode ficar a vontade para procurar pelas partes, antes de mais nada, pegue a Mutant Gene no canto direito, agora é com você companheiro, procure nessa área pelas e também dentro do velho navio a esquerda, algumas peças estão bem escondidas, então movimente a câmera para achar, dentro do navio também tem um baú contendo um Robe of Wind, não deixe de pegar, quando achar que pegou todas as peças, volte até o barco e fale com Momo, entregue a ela as partes que coseguiu, se ela disser que falta alguma, volte até a praia e procure, quando conseguir pegar todas, Momo irá consertar o barco e o grupo partirá para Rhapala, siga para o deck e fale com Nina, um navio enorme cruza o seu caminho, mas logo vai embora, em Rhapala, Zig se oferece para pilotar o navio e Beyd aceita, entre no navio e fale com Zig para partir, após a conversa vá falar com seus amigos, em seguida, fale com Zig para partir, siga até a parte azul escuro, as coisas ficam complicadas e o grupo não pode prosseguir, Zig fala de um marinheiro lendário que veio do outro lado do oceano, mas quem sabe melhor sobre isso é o prefeito da cidade de Parch, que fica ao norte de Rhapala, siga para lá.

PARCH

Se não tiver gasto toda a sua grana em Junk Town, aqui também tem bons equipamentos, a casa do prefeito fica a leste, na parte alta, fale com ele e ele diz que não aguenta mais comer peixe e que não falará nada a não ser que você traga alguma comida diferente, siga para Maekyss Gorge, a ponte que fica ao norte da Arena, entre na casa que há lá e fale com a mulher de cabelo azul, ela diz que um bom prato é o Shisue que para fazê-lo são necessários quatro ingredientes: Mackerel, Shally Seed, Vinegar e Horseradish, ela dirá como fazer o prato se você trouxer os ingredientes, abaixo segue os locais onde encontrá-los:

Shally Seed - Tem uma árvore com frutos azuis ao norte da casa, ponha Peco na frente e dê cabeçadas nela para que ela caia, pegue uns 12 ou 13.

Mackerel - Você pode pescá-los no Fishing Spot ao sul daqui, eles são bem fáceis e mordem qualquer isca, um só já tá bom, mas se puder pegar um grandão (50 a 60 cm), melhor ainda.

Vinegar - Vá para o Coffee Shop com Garr no grupo e siga até o poço, fale com o sujeito de preto e pede para Garr tirar água do poço pra ele, aqui o esquema é o seguinte, você deve apertar o triângulo para para baixar o balde, quando ouvir o barulho dele atingindo a água pare e lembre-se de quantas vezes apertou o triângulo, mova o direcional para encher o balde até não poder mais, então aperte X para puxar o balde, MAS ATENÇÃO, você deve apertar o X, exatamente o mesmo número que apertou o triângulo, nem mais, nem menos, no

começo é meio complicado, mas logo você pega o jeito, ao conseguir, o sujeito te dará o Vinegar, pegue uns dois desse.

Horseradish - Você pode encontrá-lo em Ogre Road, corte-os com Ryu, pegue uns 10 pelo menos.

Quando tiver todos os ingredientes, volte até a mulher e escolha todas as opções para receber instruções de como preparar o Shisu, ao escolher a última opção, escolha em seguida Yes para saber a proporção de cada ingrediente, agora volte para Parch e siga para a casa do prefeito, fale com o assistente dele para começar a preparar o Shisu, primeiro, selecione o Mackerel, em seguida vá selecionando Shally Seeds até que o bolo fique do mesmo tamanho do Mackerel, então selecione Knd para juntar os dois, selecione o Vinegar numa quantidade equivalente a 1/4 do Shally Seed, ou seja, se você usou 12 Shally Seed, deve usar 3 Vinegar, o passo seguinte é usar o Horseradish, use uma quantidade equivalente a metade dos Shally Seed que usou, ou seja, se usou 12 Seeds, deverá usar 6 Horseradish, finalmente escolha a opção End para terminar o prato, se tiver feito tudo corretamente, o prefeito vai adorar o Shisu e te dará o Sea Chart, que mostra o caminho para chegar no marinheiro lendário, fale com o assistente dele que te dará uma recompensa de acordo com a qualidade do Shisu, saia de Parch e siga para uma pequena ilha a leste, no começo da área azul escura, onde aparece um ponto de interrogação, você tem 20 segundos para chegar no ponto vermelho do mapa, você pode procurar em outras direções por dois baús contendo um Heavy Knife e um Blizzard Mail, chegando na cabana você será recebido por Kukuys, ele diz que não é marinheiro e que na verdade veio do outro lado do oceano, mas como um naufrago, ele diz que o único jeito de atravessar o oceano é usando o Black Sheep, o grupo segue até lá, e Momo atira nele para tentar pará-lo, só que não dá muito certo, ao retomar o controle de Ryu, fale com todos no barco e então fale com Zig, agora você terá que bater no Black Ship por trás, fique a uma distância razoável e então segurando o círculo, acerte a traseira do navio, cuidado para não super aquecer o motor, ao conseguir, novamente fale com todos no barco e após a conversa, vamos explorar o navio.

BLACK SHIP

Aqui você pode aprender a skill Frost Strike com os Bolt, entre na porta a seguir e desça a escada, siga para a porta mais ao norte e mexa no dispositivo a direita e escolha o programa 2, suba na plataforma até chegar na parte ao norte, entre na porta seguinte e examine o dispositivo no final para pegar o ID Card, volte até o dispositivo dos programas e escolha o programa 3, suba na plataforma até descer por um buraco, saia pela porta ao sul e examine o painel de controle, escolha a opção ON, agora volte até a primeira sala do navio e entre na porta ao norte, examine o dispositivo a frente para operar o guindaste, aperte e segure X uma vez para que ele se mova na horizontal, aperte e segure de novo para que ele se mova na vertical, você deve fazê-lo parar bem em cima das caixas amarelas para que eles as pegue e forme uma ponte para o outro lado, tente pegar também um caixa que está mais ao norte, no meio das caixas maiores para conseguir um Protectors, siga em frente e entre na porta seguinte e depois saia pela outra, siga até um baú contendo o Flash Shells para Momo, volte siga sul até uma escada, antes de subir, puxe a alavanca, lá em cima entre em todas portas e procure por itens, em uma das salas ao examinar um dispositivo você verá o nome "Boost Counter", lembre-se dessa sala.

Suba a escada e examine o dispositivo ao lado do elevador para ativá-lo, suba a escada seguinte para chegar na sala de comando, ponha Momo na frente e examine o painel de controle, ela diz que aquele é o dispositivo de navegação e para atravessar o oceano é preciso reiniciá-lo, Momo manda que você vá até a sala do Boost Counter e veja em que número ele está, o sistema deve ser reiniciado quando o número chegar a 100, mas você deve avisar Momo nesse

momento, então faça o seguinte, vá até a tal sala e examine o dispositivo, espere até que o número chegue a 65 ou 70 e volte rapidamente para onde está Momo, fique contando os bips e quando chegar a 100 fale com ela e ela reiniciará o sistema, se falar com ela na hora errada, terá que fazer tudo de novo, bem, ao conseguir, o grupo decide relaxar durante a viagem, que promete ser longa, mas algum tempo depois, um alarme soa, siga para a sala de comando e Momo diz que tem algo errado com o navio, forme um grupo com Ryu, Momo e Rei e siga para a porta que Momo indicou, saia pela porta seguinte e vá pela direita, entre pela porta ao sul e pegue um Ivory Dice, volte e siga em frente até uma escada pela qual você deve descer, procure por um baú com Soul Gem nessa área, desça a escada e siga em frente subindo nas caixas e entrando na porta seguinte, suba a escada e siga em frente até dois monstros apareçam, tente se afastar deles o máximo que puder antes que eles ataquem:

CHEFE: Ammonite x2

Essa batalha pode ser bem complicada se você não se cuidar, eles tem diversos ataques preocupantes, como Tsunami, Confuse e Ice Blast, Multi Strike não chega a ser um problema, com Momo use Might em Ryu umas duas vezes e cura sempre que necessário, Rei usa Speed também em Ryu duas vezes e tenta roubar Moon Tears dos monstros, com Ryu use a combinação, Force + Thunder + Gross e use Focus, seguido de Thunder Claw ou Aura, se tiver AP pra isso, mas se ele acabar, use Weretiger com Rei para terminar o serviço.

Após a vitória, o grupo segue viagem e finalmente cruza o oceano, após a conversa, siga em frente para chegar em...

KOMBINAT

Não há muita coisa a fazer aqui, compre novos equipamentos e procure por um robô escondido na parte mais a leste, fale com ele e escolha a terceira opção para ganhar um Homing Bomb, saia da cidade e o grupo irá acampar, após uma longa conversa, onde Rei, Nina e Momo questionam suas razões para estar ali, todos vão dormir, no dia seguinte, siga para a árvore a oeste, entre e pegue a Trance Gene, siga para o local ao norte de Kombinat.

STEEL GRAVE

Skills: Disembowel (Assassin)
Target (Assassin)
Thunder Clap (Multi bot)

Siga pelo caminho da esquerda até encontrar um baú contendo um UV Glasses, suba a outra escada perto daí, siga até uma rampa, mas não desça, movimente a câmera para encontrar um baú que contem um Speed Boots, agora procure por outra escada, desça e com Momo tire a porta do caminho, na sala seguinte tem um baú com a Spanner, saia daqui e siga pelo caminho mais ao sul para chegar na saída deste local, se quiser volte para Kombinat para comprar alguma coisa que esteja faltando, de qualquer forma, siga para o local seguinte.

COLONY

Skills: Bad Back (Codger)

Siga pelo caminho da até chegar na antena examine-a e entre na sala embaixo dela, pegue a Key no dispositivo e saia, siga pela esquerda até encontrar a Failure Gene, daí siga sul até uma sala, saia pelo outro lado e siga em frente até um baú com um Wisdom Fruit, volte e caia pela esquerda para chegar numa sala com espelhos e uma alavanca, examine a alavanca e após a conversa, você terá que alinhar os espelhos, para isso, examine os botões vermelhos embaixo deles, mexa no espelho que está mais ao sul uma vez, agora mexa o que está a direita três vezes, não mexa no outro, puxe a alavanca e você ativará o dispositivo de teletransporte, siga para lá e você vai parar em Steel Beach, saia desta sala e siga Honey até o local onde você procurou as peças para o

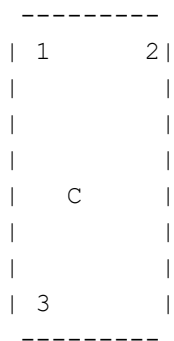
barco, após a conversa, vamos consertar a máquina de teletransporte.

RELAY POINT A

Skills: Tornado (Insector)

Transfer (Tank Bot)

Volte e siga até a escada seguinte, desça e siga sul até o final, suba a escada e você chegará numa sala com quatro alavancas, você só pode usar cada alavanca uma vez para subir as plataformas, examine a pedra verde para reiniciá-las, se necessário, primeiro, puxe a alavanca leste e siga pela porta nessa direção, desça a escada e pegue um Hourglass no baú, volte e puxe a alavanca ao sul, siga nessa direção e entre na porta seguinte, siga em frente até um baú contendo um Laquer Staff, volte e resete as alavancas, puxe nessa ordem as alavancas leste, sul e norte, siga pelas plataformas que subiram e suba a escada, siga sul para outra escada, suba e você chegará numa sala com uma porta trancada, para abri-la, você deve pisar em uma plataforma que está no centro do buraco, para chegar lá você deverá usar as plataformas móveis, há três aqui e elas estão dispostas mais ou menos como o esquema abaixo:



Pise na plataforma 2 pelo norte, em seguida de novo na 2 mas desta vez pelo leste, 3 pelo sul, 3 pelo oeste, 1 pelo norte, 1 pelo leste e 1 pelo sul, entre pela porta que se abriu, pegue o Laquer Shield no baú e siga pela porta ao sul para um baú com uma Barbarossa, volte e siga pela porta mais a oeste, na parte alta, procure por um baú com um Skill Ink, siga pela porta seguinte e vá em frente até chegar na antena, examine o dispositivo para alinhar a antena, você deve movê-la com o direcional até que o ruído de estática desapareça e então aperte X, ao conseguir, faça todo o caminho de volta até a máquina de teletransporte, examine o dispositivo para escolher o destino, escolha Container Yard e entre no portal, pegue a Radiance Gene e volte para o portal, agora mexa no dispositivo, escolha Dragnier e entre no portal.

DRAGNIER

Saia e você será recebido com festa, durante o jantar, você fica sabendo que os habitantes daqui são todos da Brood, mas eles abriram mão de seus poderes para continuarem vivos, Ryu então adormece e tem um sonho onde os habitantes dizem que estava profetizado que Ryu viria para enfrentar a deusa Myria e assim permitir que a Brood possa andar pelo mundo novamente, sem ter que se esconder, mas para isso ele deve despertar seu verdadeiro poder, ao acordar, saia e após a conversa com Rei vá falar com Garr, ele diz que apesar dele ter perdido sua fé e duvidar da sua missão, isso não é suficiente para que o povo daqui o perdoe, Rei então diz que não importa o que eles pensam e sim o que Ryu pensa, nesse instante o Griol chega e diz que o Elder quer falar com você, ele está no poço no centro da vila, siga para lá.

Siga até chegar num local com três portas, entre na primeira e pegue um Ivory Dice na prateleira, não tem nada na segunda então siga para a terceira sala para encontrar o Elder, ele conta a Ryu algumas coisas sobre a guerra de 400 anos atrás, em seguida, ele pede para falar com Garr, ponha o grandão na

frente e fale com o velho, ele diz que apesar de tudo, não o odeia, em seguida ele diz que quer falar com uma garota bonita, você pode tentar trazer Momo, mas não vai agradar muito, então traga Nina para falar com ele, ele dirá que a deusa Myria temia o poder da Brood, por isso resolveu destruí-los, os dragões só perderam porque não usaram seu poder, pois se o fizessem, o mundo poderia ser destruído, o velho então se mostra um safadão e pede um beijo a Nina, ela pergunta a Ryu o que deve fazer, escolha qualquer opção e após ganhar seu beijinho, o Elder pede para falar com Ryu novamente, mas antes de fazer isso, tenha certeza que Rei e Momo estão no seu grupo, tenha Ryu com a Skill Focus, Super Combo e se possível, Shadowwalk, fale então com o Elder e ele pergunta se você está pronto, responda Yes e ele dirá que para conseguir seu poder máximo Ryu terá que tomá-lo dele e então ele criará uma barreira que impedirá que Myria perceba o que vai acontecer, mas há um problema, Ryu não poderá usar seus poderes de dragão, prepare-se:

CHEFE: Elder

Esse cara é bem durão pra um homem, digo, dragão velho, ele pode usar Inferno e Mjolnir, tenha os personagens equipados com o Fire e Thunder Ring, ele também usar Double Blow, o que é um problema, já que ele tem um alto poder de ataque, tem também Bad Back, que não sei o que é, mas aparentemente não é um problema, com Ryu use Shield umas três vezes e depois use Focus seguido de Super Combo ou Shadowwalk, Momo usa Might em Rei umas três vezes e depois em Ryu e cura sempre que necessário, Rei usa Speed nele mesmo duas vezes e depois uma vez em Momo e em seguida se transforma em Weretiger, ele não tem nada interessante para roubar, então não perca tempo.

Fale com o Elder e antes de morrer, ele te entrega a Infinity Gene, a última, que lhe permite se transformar no todo poderoso Kaiser Dragon, volte para a vila e Griol dirá que para chegar onde está a deusa você deve atravessar o "Desert of Death", ele diz que você deve falar com o cara perto do camelo, vá até ele e ele diz que o acompanhará até onde for possível, saia de Dragnier e siga norte até uma construção.

FACTORY

Skills: Intimidate (Hobgoblin)
Spirit Blast (Hobgoblin)

Esse lugar é um verdadeiro labirinto, siga por todos os caminhos para encontrar alguns itens, siga para uma porta na parte nordeste e entre, suba a escada a frente, pegue a Amonia e volte, siga até uma porta, entre e você verá uma alavanca, mas há um laser te impedindo de chegar nela, movimente a câmera para descobrir uma escada escondida, desça por ela e pegue o Rock Breaker no baú, volte e saia dessa sala, siga pela esquerda até uma escada, suba para chegar numa sala com uma alavanca e outra escada e vá por ela e, siga em frente até um baú que contém um Fish Head, volte até a sala da alavanca e entre na porta perto dela, você chegará numa sala com três alavancas, sendo que uma delas está inaccessível por causa do chão elétrico, siga para a alavanca que está mais ao norte, agora você tem que ser muito rápido, puxe essa alavanca e imediatamente siga para a outra e puxe-a, agora siga norte antes que as plataformas subam, ao conseguir, entre na próxima porta.

Siga pela esquerda até uma porta, entre e siga até um baú com um Sage Frock, volte e continue até outra porta, entre e siga pela esquerda para chegar na alavanca que era inaccessível, puxe-a e pegue o Homing Bomb no baú, volte até outra alavanca e puxe-a, agora puxe a alavanca mais a direita e pise no chão atrás dela para subir uma plataforma, suba até a parte azul e mexa no painel para ativar o robô, ele irá se mexer de acordo como você se mexe, mas você deixar a área azul ele é desativado, você deve levá-lo até as alavancas e apertar triângulo, quando conseguir puxar as três siga pela parte mais alta

até a próxima porta, antes de ir por ela, siga um pouco mais para achar um baú com um Hourglass, agora sim, vá por ela e suba a escada até uma porta, dê uma espadada no botão a esquerda para abri-la, você sairá no mapa ande um pouco para entrar num acampamento.

DESERT OF DEATH

Skills: Cure (Drak)

Fale com Horis e ele irá dar algumas dicas de como sobreviver no deserto, escolha todas as opções, em uma delas ele dará a direção que você deve seguir de acordo com as estrelas, ele mostrará a localização da Estrela do Norte, da Falsa Estrela do Norte e da Estrela da Manhã, em outra opção ele dirá para andarem de noite que é mais fresco e descansar de dia, após ler tudo, examine o vaso e escolha a segunda opção para encher o seu cantil de água, salve se quiser e siga norte para entrar no deserto, como eu disse antes, Horis deu direções para você seguir, pois esqueça, simplesmente olhe para um ponto entre a Estrela do Norte e a Falsa Estrela do Norte e siga nessa direção, SEMPRE, pode acontecer de você entrar em um área de batalha, quando isso acontecer, saia e novamente ajuste a direção que você deve seguir, sempre que aparecer a mensagem que sua garganta está seca, acesse o menu e procure nos itens pelo Water Jug e use um, você tem 16 no total, o que é mais que suficiente se você seguir a direção que eu dei, não deixe de beber água, se não, seu HP máximo irá baixar permanentemente, quando o dia clarear, monte acampamento apertando START, durma, salve e continue a travessia, vá seguindo esse esquema e depois de uns seis ou sete dias, o grupo chegar em um local com um pequena montanha de areia, ao se aproximar, um monstro aparece:

CHEFE: Manmo

O único ataque preocupante é Howling que pode deixar todos confusos, ele também pode usar raramente Quake ou Mjollnir, com Ryu use Shield umas duas vezes, então se transforme em Warrior e use Focus seguido de Aura, Rei usa Speed em todos e tenta roubar um Power Food, Momo usa Might em Ryu e cura sempre que necessário, se tiver Garr use Focus seguido de Shadowwalk, se quiser usar Peco ele pode ficar responsável pela cura, Nina é a menos aconselhável aqui, mas se quiser dar uns níveis pra ela, usa suas melhores magias.

Após a batalha, Nina passa mal por causa do calor, o grupo está pensando em voltar, saia da barraca e examine o Rakda, em seguida (isso pode ser chocante para algumas pessoas), mate-o com uma espadada para conseguir o Rakda Meat, dê ele para Nina e ela irá melhorar um pouco, o grupo então segue viagem e finalmente chega em...

OASIS

Enquanto Nina descansa, Ryu e Garr perguntam ao chefe da vila sobre a deusa, mas ele diz que não sabe nada, mas fala que há umas ruínas ao norte e Garr diz que é bom dar uma checada, Momo chega e diz que Nina já está totalmente recuperada, forme um grupo e saia da vila, siga para a construção a leste com um ponto de interrogação, entre com Garr no grupo, siga até chegar no local onde encontrou a Radiance Gene, faça Garr empurrar a caixa mais a direita até que ela se quebre e você possa acessar o portal, agora você pode acessar qualquer local a hora que quiser, faça o que achar que deve e quando estiver pronto vá para o local ao norte do Oasis.

CAER KHAN

Ande um pouco até ver três portas, na do meio não tem nada, nas outras você pode comprar itens e equipamentos, são os melhores que estão a venda, compre o que puder e saia, siga para a porta a leste daqui, entre e siga até outra sala, ao se aproximar, você verá que algo está machucando o grupo, siga pela esquerda até uma sala com uma alavanca, puxe-a e saia, você verá que o que

estava te atingindo eram lasers, desvie deles e tente pegar o Moon Tear no baú, siga pela direita até ir para a área externa, siga até outra sala e mexa no painel de controle, escolha a primeira opção e saia, caia pela esquerda e siga para a sala ao norte, mexa no painel e siga em frente até a próxima área, suba no elevador para finalmente chegar na casa da deusa Myria.

MYRIA STATION (Dungeon Final)

Skills: Risky Blow (Armor)

Triple Blow (Death bot)

Mighty Chop (Newt)

Thunder Strike (Mist Man)

Multistrike (Revenant)

Desça a escada a direita e siga sempre sul até uma porta, saia e pegue o Gas Shells no baú volte e procure por uma escada, suba e puxe a alavanca, desça e mexa no dispositivo perto dela para ativar o elevador, vá para "Arrival Plataform" e pegue o Wisdom Fruit, volte e vá para o "Maintenance Deck", siga em frente até outro elevador, suba por ele e entre na porta seguinte, siga pela outra porta e você chegará num corredor com algumas portas, apenas uma está aberta, as outras precisam de um cartão para abrir, siga para ela, aqui você pode dormir e salvar, saia e suba a escada da direita, examine os dois dispositivos para desativar os laser de uma sala e abrir uma porta para o elevador no começo, volte e suba a escada da esquerda, saia pela porta seguinte, aqui se você seguir sul poderá voltar para o começo, caso precise, aqui também outra porta trancada por um cartão, suba pela escada amarela e passe pelas esteiras, volte pelo corredor a esquerda para achar um baú com 10000 Zenny, volte e vá seguindo em frente até chegar em uma sala onde você será curado, depois dela tem outra sala com o Holy Robe no baú, volte e continue em frente até chegar em uma grande sala.

Na porta seguinte tem um dispositivo, examine-o e você verá três painéis com símbolos de mais e menos, um pouco a frente o chão está eletrificado, você deve manipular os painéis de modo que em onde tiver o sinal de mais, no outro deve ter o sinal de menos, desse modo você desativa a eletricidade em alguns pontos e poderá passar, nessa sala você só pode manipular um painel, os outros dois só podem ser manipulados na sala seguinte onde tem outros dispositivos, quando conseguir abrir um caminho, desça pelo elevador na primeira sala, siga pelo caminho ao sul até um baú com um Skill Ink, volte e siga pelo outro caminho até chegar em outro corredor, vá pela esquerda até o final e movimente a câmera para encontrar um baú que contém um Ivory Dice, volte entre na porta seguinte, suba o elevador e pegue o Slicer no baú, a porta não pode ser aberta agora, então faça todo o caminho de volta até a grande sala, entre na terceira porta e você um monstro do outro lado do vidro, ele está dormindo por causa do gás, o problema é que tem um cartão lá e precisamos dele, mexa no dispositivo para desativar o gás, agora siga para a sala onde pegou a Slicer e entre na porta seguinte, vamos a luta:

CHEFE: Chimera

O único ataque realmente preocupante é Paralyzer, que como o nome já diz, paraliza um personagem, se ele usar isso, use Remedy na hora, ele também pode usar Inferno e Myollnir, mas isso não chega a ser um grande problema, com Ryu use a combinação Force + Gross e use Focus seguido de Aura, Momo aumenta o ataque de Ryu e cura sempre que necessário, Garr usa Focus seguido de Shadowwalk, Rei usa Speed em um Ryu duas vezes e se transforma em Weretiger, ele não tem nada importante para roubar, Nina e Peco serão inúteis aqui, então não os traga nessa batalha, se o AP de Ryu estiver acabando, não tenha pena de usar um Wisdom Seed e não deixe de usar também um Ivory Dice para aumentar a experiência.

Pegue o Keycard B e desça pelo elevador onde o monstro estava, siga para a

sala seguinte e pegue o HE Shells no baú, continue em frente e com Rei, destranque a porta para chegar nos três baús com um Dragon Shield, Dragon Helmet e Giant Shield, pegue tudo e faça todo o caminho de volta até o corredor com as portas trancadas, abra a porta da esquerda e pegue o Demonsbane no baú saia e siga para área com as escadas verde e amarela, desta vez vá pela verde, siga em frente até um local onde uma planta bloqueia a porta, equipe o HE Shells em Momo e dê um tiro nela para tirá-la daí, entre e siga em frente, pegue um Magic Shard no caminho, use Rei para destrancar a próxima porta, continue em frente até ver um baú que contém um Silver Tiara, ande mais um pouco e você verá uma escada, mais a frente tem uma porta, entre nela e pegue a Dragon Spear no baú, volte e suba a escada, entre na porta seguinte e siga até um elevador, suba nele para chegar ao Eden.

Procure por dois baús contendo um Force Armor e um Soul Gem, siga em frente e você encontrará um velho amigo, (fala a verdade, depois desse tempo todo você já tinha esquecido dele não é?) Teepo está aqui e apesar da alegria de Rei em vê-lo, ele o trata com frieza, ele fala que depois do ataque de Balio e Sunder, ele descobriu que também era da Brood e veio parar aqui, ele diz que o poder deles é uma ameaça para o mundo e Ryu deve desistir dele, como Ryu se recusa, Teepo resolve entrar na mente dele, ele diz que aqui você pode ver o que realmente seus amigos pensam, siga pela direita e você verá Nina, ela dirá que acompanhou Ryu não por ser uma princesa, ou por ser a filha da Rainha, mas porque era simplesmente Nina, examine o dragão a frente e volte, você Rei, ele diz que o poder dele que ele tinha tanto medo de usar, comparado com o da Brood, é insignificante e que se tivesse o poder de Ryu, com certeza não saberia controlá-lo, siga pela esquerda de novo e examine as duas placas ao lado do dragão de pedra, siga pela esquerda em direção ao baú e você cairá num buraco, fale com o dragão e responda Yes, pegue um Shamman Ring no baú a esquerda e entre no pilar de luz para voltar a tela anterior, volte até o dragão entre as duas placas e examine-o, depois que ele falar, fique parado até que um novo caminho apareça, siga por ele e você verá Momo, ela dirá que a Brood e destino do mundo é algo grande demais para ela e tudo o que ela quer é aprender sobre as máquinas desta região, entre no pilar de luz a frente e você vai para numa área diferente.

Siga em frente até uma figura branca no chão, pise nela para ser transportado para outra área, siga em frente até encontrar uma figura vermelha, pise nela e continue em frente, ignore a figura amarela e siga até encontrar Garr, ele vem com a mesma conversa de antes de que ele acreditava que estava fazendo o certo ao caçar a Brood, mas que agora está arrependido, continue em frente até uma figura, pise nela e você encontrará Peco, ele diz (sim, aqui ele fala) que Ryu deve fazer o que ele, e somente ele, acha certo, diz ainda que o poder da Brood é algo a ser respeitado e temido, mas que não é suficiente para destruir o mundo, siga em frente até o pilar de luz, você então encontrará o outro Ryu, ele diz que se você tem o poder para mudar o mundo, deve assumir a responsabilidade por esse mundo e a única que pode fazer isso é a deusa Myria, por isso Ryu deve entregar a ela o seu poder, mas ele novamente se recusa, ande mais um pouco e você encontrará Teepo, ele decide manter Ryu preso neste sonho e manda um monstro te atacar.

CHEFE: Arwan

Ridículo, seus ataques são Sleep e Chill que causa uns 50 de dano, tenha o Dream Ring equipado e use a combinação, Force + Gross + Radiance, em seguida use Focus seguido de Shinning Claw, dois desses e ele já era.

Ryu voltará para o Eden, Teepo diz que se ele tivesse perdido para o Arwan, não morreria, apenas perderia seus poderes, mas com a recusa de Ryu em se submeter a Myria, Teepo diz que não tem outra escolha a não ser matá-lo, bom, é uma pena, mas se assim que ele quer, ponha Rei e Momo no grupo e prepare-se para a batalha:

CHEFE: Dragon Lord

Bem vindo ao inferno, pois Teepo não está pra brincadeira, ele tem um poder de ataque absurdo e pode usar Triple Blow, que deverá causar uns 60 de dano por acerto, isso sem falar em magias como Inferno, Blizzard e Myollnir, mas o pior de todos é Howling, pois ficar com todos confusos nessa batalha, é um sério problema, se possível, tenha pelo menos um personagem equipado com um Balance Ring, antes de mais nada, roube dele a Dragon Blade, você não deve ter problemas para isso, com Rei use Speed em todos até que tenham Ex-Turn, Momo quase não fará outra coisa a não ser curar, mas quando tiver uma folga usa Might ou War Shout e Shield, com Ryu, se tiver um AP máximo alto, se transforme em Gold Kaiser e use skills como Shadowalk, Triple Blow ou Super Combo, ou se preferir, use a combinação Force + Gross e use Focus seguido de Aura, se o AP acabar, use itens para recuperá-lo, se tiver pelo menos 3 Wisdom Fruit use um que deve ser suficiente, boa sorte.

Antes de morrer Teepo ainda diz que a deusa tem razão, ele diz ainda que gostaria de voltar a viver com Rei e Ryu com uma família, essa é na minha opinião a cena mais triste do jogo, pois apesar do jeito arrogante, eu gostava do carinha e seria bem interessante se resolvesse se juntar, bem, pegue o Key Card e faça todo o caminho de volta até o corredor com as portas, abra a porta da direita e pegue o Light Bangle no baú e siga para a outra porta trancada na sala de chão verde, abra-a e siga em frente até encontrar uma porta azul, cuidado, os inimigos nessa área são casca grossa, você chegará em uma área onde terá que enfrentar alguns chefes do jogo novamente, acredito que não deve ter problemas com isso, entre na porta a frente para enfrentar 3 Nues, acabe com eles e entre na porta a frente, continue para a porta seguinte para enfrentar 2 Mikbas, entre na porta seguinte e vá seguindo em frente até encontrar um cópia de Gaist, acabe com ele e entre na porta seguinte, siga em frente até chegar numa sala com um livro azul, entre na porta a direita dele e pegue um Cupid Lyre no baú, durma na cama se precisar e volte, se descer a escada chegará na parte final do jogo, mas se quiser pode procurar por mais alguns chefes nessa área e mais alguns itens, nada muito importante, se tiver alguma coisa pra resolver em algum lugar, faça isso agora, quando achar que está pronto, desça.

Honey sairá correndo, siga atrás dele e ele abrirá uma grande porta, siga até um elevador, você encontrará umas mulheres que servem a Myria, conforme você vai andando elas aparecem, fale com elas para saber que antigamente o mundo estava morrendo, então Myria veio e o dividiu em duas partes, uma parte é o Desert of Death, no norte, onde estamos agora e a outra é o sul, a região de onde viemos que é cheia de vida, as duas partes são separadas por um violento oceano como forma de proteger a parte Sul da parte norte, elas dizem ainda que Myria permitiu que os humanos desenvolvessem máquinas que não fossem destrutivas e ainda os proveu com o mineral Chrysm vindo das criaturas mortas, ao chegar em um elevador você finalmente encontrará Myria, Garr então pergunta por que a Brood deve ser destruída e ela responde que o poder deles é grande demais para o pequeno dela, ela diz que há muito tempo esse mundo era bem maior e havia muita gente morando em Caer Khan, mas as pessoas começaram a brigar e eventualmente uma guerra quase destruiu o mundo, Myria não pode protegê-los e diz que não cometerá o mesmo erro de novo, por isso Ryu deve entregar seu poder, os outros não aceitam isso e preparam-se para lutar, mas Myria os faz desaparecer um a um, até que Yggdrasil, através de Peco, trás todos de volta e diz a Myria que ela não pode forçar Ryu a entregar seu poder, Myria então decide deixar Ryu escolher, fale com todos os seus amigos e então fale com Myria para tomar sua decisão, se quiser ver o final ruim, escolha a primeira opção para entregar seu poder a Myria e você vai direto para o final (que é bem ruim mesmo), mas se quiser ver o verdadeiro final, escolha a segunda opção para decidir seu próprio destino, Myria então diz que não tem outra escolha e pelo bem do mundo Ryu deve morrer, escolha seu grupo, eu

aconselho a ter Momo e Rei, bem, chegou a hora de mostrar para a deusa o poder que ela tanto temia.

CHEFE FINAL: Myria

Bom, ela é uma deusa, então não espere moleza, vamos aos seus ataques, Blizzard, Inferno e Myollnir já são velhos conhecidos, Sanctuary irá desfazer os efeitos das magias de assistência, o que convenhamos, é bem irritante, Venom pode causar diversos status negativos no grupo, tenha Ryu equipado com o Light Bangle, Holocausto atinge a todos e causa até 120 de dano, Rei deverá usar Speed em Ryu até que ele tenha ex-turn, depois faz o mesmo com Momo e com ele mesmo e se transforma em Weretiger, Momo usa War Shout umas duas vezes, cura e remove os status negativos, Ryu se transforma em Gold Kaiser e usa Focus seguido de Shadowwalk, se o AP dele ficar baixo, use um Wisdom Fruit ou Wisdom Seed para evitar que ele volte a forma humana prematuramente, se a coisa ficar muito feia, não hesite em usar um Moon Tears, mas eu considero essa batalha mais fácil que a do Dragon Lord, então se estiver num bom nível não deve ter problemas em quebrar a crista da deusa.

Bom, agora é só curtir o verdadeiro final desse fantástico jogo, após os créditos, tem uma cena extra, espere mais um pouquinho e salve o jogo, carregue esse salvamento e você poderá ter acesso a alguns extras, tudo o que eu sei é que se você for até a cabana a oeste de Steel Beach e falar com o pescador que está lá, se você tiver 9500 pontos de pesca, ele lhe dará a Master Rod, melhor vara de pescar, e a Ding Frog, melhor isca, tem também outra coisa, se você for até a floresta onde vive Meryleep, com Ryu em nível 51 ou mais e entrar numa batalha com um Gooey (aquelas que só ficam paralizadas) ele irá se mexer e usará a skill Ebonfire, que não pode ser aprendida com nenhum outro monstro, isso é tudo o que eu sei, se tiver mais alguma coisa, por favor me escrevam, valeu e até a próxima.

4 - GENES E DRAGÕES

a) GENES

São um tipo de pedras especiais que permitem que Ryu se transforme em dragão, cada pedra tem um efeito e a combinação delas resulta em diversas características, abaixo segue uma lista de genes, onde encontrá-los e seus efeitos

NOME	ONDE ENCONTRAR	EFEITO
Flame	Ganha automaticamente ao ser capturado por Balio e Sunder em Mt. Myrneg	Ganha magias e ataques de fogo
Defender	Ganha automaticamente após escapar de Sunder em Mt. Boumore	Aumenta a defesa.
Reverse	No local com um ponto de interrogação ao sul de Mt. Boumore	Reverte o efeito de outra gene.
Thorn	No local onde o grupo cai com o foguete após sair da torre de Momo	Aumenta alguns status.
Frost	Perto da casa em Maekyss Gorge	Ganha magias e ataques de gelo.
Thunder	Na praia atrás da cabana a	Ganha magias e ataques de

	leste de Rhapala	trovão.
Eldritch	No topo da Lighthouse	Aumenta o poder mágico e dá magias extras.
Miracle	Mt. Zublo	Permite se transformar em Behemoth.
Shadow	Ganho ao derrotar Dragon Zombie em Dauna Mine	Ganha magias e ataques de trevas.
Fusion	Ganho ao derrotar Dragon Zombie em Dauna Mine	Adquire as características dos aliados.
Force	Underground Laboratory	Permite se transformar em Warrior.
Gross	Tidal Caves	Aumenta status.
???	Dentro da cabana ao sul de Steel Beach	Tem efeitos misteriosos.
Mutant	Steel Beach	Ganha habilidades aleatórias.
Trance	Grande árvore ao sul de Kombinat	Efeitos misteriosos.
Failure	Colony	Efeito desconhecido.
Radiance	Container Yard	Ganha magias e ataques de luz.
Infinity	Ganho automaticamente ao derrotar o Elder em Dragnier	Permite se transformar em Kaiser.

b) DRAGÕES

Whelp - É a forma mais básica de dragão, dificilmente você deverá usá-lo devido a sua fragilidade.

Combinações: Pode ser obtido usando várias genes solitárias ou com alguma combinação que não resulte em nenhuma outra forma.

Dragon - Uma forma bem equilibrada, você deverá usá-la bastante no começo, pelo menos até conseguir a Force Gene.

Cobinações: Pode ser obtido usando pelo menos duas genes, que não sejam Miracle, Force, Fusion, Failure e Infinity.

Behemtoh - Um dragão enorme que quando aparece absorve os outros aliados em batalha, tem um alto HP, o que faz com que seu ataque Meteor Strike seja bem eficiente, mas ele é muito lento e o custo de AP para mantê-lo não compensa, por isso, não aconselho a usá-lo muito.

Combinações: Pode ser obtido usando várias combinações com a gene Miracle.

Mamooth - Versão turbinada do Behemoth, com um grande aumento no HP, mas mesmo assim, não acho que vale muito a pena usá-lo.

Combinações: Miracle + ???

Trygon - Um dragão que possui ataques de três elementos, um tanto quanto inútil na minha opinião, ele é só um dragon que gasta mais AP para manter a forma.

Combinações: Flame + Frost + Thunder

Warrior - Uma das melhores formas, apesar da baixa defesa, Warriors tem um ataque e velocidade incríveis e a partir do momento que você o consegue deverá usá-lo em quase todos os chefes.

Combinações: Várias combinações usando a gene Force.

Myrmidom - Versão turbinada do Warrior com um poder de ataque maior, uma boa opção nos chefes finais.

Combinações: Force + Trance

Pigmy - A pior forma na minha opinião, sinceramente, eu prefiro usar um Whelp.

Combinações: Mutant + ???

Tiamat - Outro dragão que absorve os outros personagens quando aparece, o Tiamat não tem nada de extraordinário, mas não é um dragão ruim.

Combinações: Trance + Shadow

Wildfire - Digamos que ele é uma versão turbinada do Whelp, apesar de seu baixíssimo HP, ele tem um bom ataque e defesa e seu ataque Charge, pode causar um grande estrago nos inimigos, mas não aconselho a usá-lo em chefes.

Combinações: Miracle + Thorn + Reverse

Hybrid - São dragões que possuem as características dos aliados de Ryu (com exceção de Garr), as sub-formas deles são:

Rei Hybrid - Um bom dragão, rápido e forte, só aparece se Rei e Nina/Momo estiverem no grupo.

Combinações: Fusion ou Fusion + Force (versão turbinada)

Nina Hybrid: Um dragão forte com magias, só use-o se tiver muito AP, só aparece se Nina e Peco/Garr estiverem no grupo.

Combinações: Fusion ou Fusion + Eldritch (versão turbinada)

Momo Hybrid - Ele tem várias magias de assistência, mas duvido que você as use, seu ataque Combustion é bem poderoso, só aparece se Momo e Nina/Peco estiverem no grupo.

Combinações: Fusion ou Fusion + ??? (versão turbinada)

Peco Hybrid - Ele tem os mesmos ataques de peco e mais alguns, pode ser útil em algumas situações, mas não deixa de ser o pior dos Hybrids, só aparece se Peco e Rei/Garr estiverem no grupo.

Combinações: Fusion ou Fusion + Shadow (versão turbinada)

Kaiser - A mais poderosa forma de dragão, ao aparecer os status de Ryu aumentam bastante e com o uso de magias de assistência eles podem chegar na estratosfera, infelizmente o altíssimo custo de AP pode ser um sério problema, então se seu AP não for muito alto, o Warrior é uma opção mais em conta.

Combinações: Infinity + Failure ou Infinity + Radiance + Trance (Gold Kaiser)

Obs.: Se usar qualquer outra combinação com gene Infinity, vai resultar em um Kaiser incontrolável.

4 - MESTRES

São pessoas especiais espalhadas pelo mundo que te ensinam algumas skills, além de lhe proporcionar bônus de Lv. Up, alguns tem requerimentos para se tornar mestres, uma vez se tornando aprendiz o personagem deve evoluir um certo número de níveis para aprender uma nova skill, para isso é só voltar até o mestre e falar com ele, abaixo segue uma lista de todos os mestres.

a) Mygas

Onde encontrar: Local com um ponto de interrogação a noroeste de McNeil.

Requerimentos: Dê a ele todo o seu dinheiro, não importa a quantidade.

Bônus de Lv. Up: Pwr - 1
Def - 1
Int + 2
AP + 1

Skills: Frost (1 nível)
Meditation (4 níveis)
Magic Ball (6 níveis)
Typhoon (8 níveis)

Recomendado para: Nina e Momo

b) Bunyan

Onde encontrar: Cedar Woods

Requerimentos: Nenhum

Bônus de Lv. Up: Pwr + 2
Def + 2
Int - 3
HP + 2
AP - 2

Skills: Risky Blow (2 níveis)
Focus (5 níveis)
Super Combo (8 níveis)
Disembowel (10 níveis)

Recomendado para: Ryu, Garr e Peco

c) Durandal

Onde encontrar: Cabana na parte de trás de Wyndia.

Requerimentos: Nenhum

Bônus de Lv. Up: Aparentemente nenhum

Skills: Unmotivate (1 nível)

Feign Swing (2 níveis)

Backhand (3 níveis)

Recomendado para: Ninguém

d) D'lonzo

Onde encontrar: Coffee Shop

Requerimentos: Tenha 15 armas diferentes no seu inventário.

Bônus de Lv. Up: Pwr + 1

Agl + 1

HP - 1

AP - 2

Aumento na taxa de acerto.

Skills: Monopolize (2 níveis)

Intimidate (3 níveis)

Steal (4 níveis)

Recomendado para: Rei e Momo

e) Giotto

Onde encontrar: Ponto de interrogação na praia a oeste de Rhapala.

Requerimentos: Tenha o rank de pesca "Roadmaster".

Bônus de Lv. Up: Pwr - 1

Def - 1

Int - 1

Agl - 1

HP + 4

AP + 3

Skills: Trump (2 níveis)

Berserk (5 níveis)

Sudden Death (8 níveis)

Recomendado para: Ryu, Peco e Garr

f) Fahl

Onde encontrar: Arena town of Gemel

Requerimento: Lute 30 batalhas sem descansar.

Bônus de Lv. Up: Pwr + 1

Def + 1

Int - 3

Agl - 3

HP + 4

Skills: Charge (2 níveis)

Counter (4 níveis)

Resist (6 níveis)

Recomendado para: Ryu, Garr e Peco

g) Meryleep

Onde encontrar: Floresta com um ponto de interrogação, perto da ponte para a região de Rhapala, chute um pedra na água com Peco para ela aparecer.

Requerimentos: Visite a vila das fadas pelo menos uma vez e dê a ela o Flower Jewel, você pode encontrá-lo na grande árvore a oeste da arena, faça peco chutar a árvore que há lá.

Bônus de Lv. Up: Pwr - 1

Def - 1

Agl + 2

HP - 1

Skills: Charm (2 níveis)
Shadowwalk (5 níveis)
War Shout (8 níveis)

Recomendado para: Rei

h) Hondara

Onde encontrar: Urkan Tapa

Requerimento: Aprender a skill Backhand de Durandal

Bônus de Lv. Up: Pwr - 2

Int + 1

AP + 1

Aumenta as propriedades de luz.

Skills: Purify (2 níveis)
Kyrie (5 níveis)
Benediction (8 níveis)

Recomendado para: Nina e Momo

i) Emitai

Onde encontrar: Cabana com um ponto de interrogação a leste de Dauna Mine.

Requerimento: Dê a ele 10000 Zenny.

Bônus de Lv. Up: Pwr - 2

Def - 2

Int + 4

AP + 4

Skills: Barrier (2 níveis)
Mind Sword (4 níveis)
Enlighten (6 níveis)

Recomendado para: Nina e Momo

j) Yggdrasil

Onde encontrar: Grande árvore a leste de Plant.

Requerimentos: Fale com árvore tendo Peco na frente e dê a ela um Wisdom Fruit.

Bônus de Lv. Up: Pwr - 2

Def + 1

Int + 2

HP - 1

AP + 1

Fica fraco contra fogo

Skills: Sanctuary (2 níveis)
Recall (5 níveis)
Shield (8 níveis)

Recomendado para: Nina e Momo

k) Hachio

Onde encontrar: Cozinha do castelo de Wyndia.

Requerimentos: Dê a ele um Angler, um Swallow Eye, um Beef Jerky e um Martian Squid.

Bônus de Lv. Up: Pwr + 2

Def + 1

Int - 1

Agl - 1

HP + 2

AP - 2

Skills: Mighty Chop (2 níveis)
Demonbane (4 níveis)

Recomendado para: Ryu, Peco e Garr

l) Bais

Onde encontrar: Wyndia (com Ryu já adulto)

Requerimento: Encontre todos no esconde-esconde.*

Bônus de Lv. Up: Pwr + 1

Skills: Chain Formation (3 níveis)

Recomendado para: ninguém

m) Lang

Onde encontrar: Wyndia (com Ryu já adulto)

Requerimento: Encontre todos no esconde-esconde.

Bônus de Lv. Up: Def + 1

Skills: Cupid's Lyre (ítem) (3 níveis)

Recomendado para: ninguém

n) Lee

Onde encontrar: Wyndia (com Ryu já adulto)

Requerimento: Encontre todos no esconde-esconde.

Bônus de Lv. Up: Int + 1

Skills: Magic Formation (3 níveis)

Recomendado para: ninguém

o) Wynn

Onde encontrar: Wyndia (com Ryu já adulto)

Requerimento: Encontre todos no esconde-esconde.

Bônus de Lv. Up: HP + 1

Skills: Refuge Formation (3 níveis)

Recomendado para: ninguém

* Quando chegar em Wyndia com Ryu já adulto fale com os garotos de jaqueta preta e eles te desafiam para um jogo de esconde-esconde, só que dessa vez eles vão se esconder pelo mundo, aí vai a localização de cada um.

Bais - Dauna Mine, no local onde Ryu foi capturado no começo do jogo, movimente a câmera para achá-lo;

Lang - Atrás de um túmulo em Wyndia Graveyard;

Lee - Atrás de uma casa em Junk Town;

Wynn - Atrás do muro em Checkpoint.

Após encontrar todos volte para Wyndia e fale com eles para tê-los como mestres.

p) Deis

Onde encontrar: Templo no começo do Mt. Zublo

Requerimento: Em seu primeiro encontro com ela diga "I like you this way" e depois diga "Yes, Ma'am".

Bônus de Lv. Up: Pwr + 1

Def - 3

Int + 3

Agl + 1

HP - 3

AP + 3

Skills: Inferno (2 níveis)
Blizzard (5 níveis)
Myollnir (8 níveis)
Sirocco (11 níveis)
Celerity (15 níveis)

Recomendado para: Rei, Nina e Momo

q) Ladon

Onde encontrar: Dragnier

Requerimento: Tenha todas as 18 Genes

Bônus de Lv. Up: Pwr + 2
Def + 2
Int + 2
Agl + 1
HP - 6 (urgh!)
AP - 6 (repito, urgh!)

Skills: Mind's Eye (3 níveis)
Holy Strike (5 níveis)
Ward of Light (7 níveis)
Aura (9 níveis)

Recomendado para: Rei, Nina e Momo

5 - VILA DAS FADAS

Para acessá-la você deve ficar em cima de um dos círculos de flores espalhados pelo mundo e aperta X para usar o item Faerie Tiara, uma vez lá dentro fale com a fada de cabelo vermelho para coordenar o desenvolvimento da vila, vamos por partes:

a) Começando

No começo você só terá 3 fadas disponíveis e as únicas opções de trabalho são:

Hunting - põe as fadas para caçar e conseguir alimentos

Clean - limpa o terreno para a construção de casas

Build - constroi casas.

Pra começar ponha todas as fadas para caçar e saia da vila, volte depois de algum tempo e novas fadas deverão ter nascido, ponha algumas para limpar o terreno, quando todos os espaços da parte esquerda estiverem disponíveis, ponha as fadas para construirem casas, quando uma casa é construída você poderá determinar para que tipo de trabalho ela vai servir, para isso ponha o cursor na casinha no canto superior direito da casa e uma lista de "jobs" irá aparecer, escolha um e ponha pelo menos uma fada tomando conta, mas quanto mais fadas tiver, melhor.

b) Atributos das fadas

Se você colocar o cursor em uma fada, verá um quadro com barras coloridas nele, cada barra representa uma característica, e quanto maior a barra for, melhores serão essas características, são elas:

Vermelho - Representa a habilidade de caça e exploração

Verde - Representa a habilidade para construção

Azul escuro - Representa a habilidade para o comércio

Azul claro - Representa a habilidade intelectual

c) Jobs

A partir do momento em que você constroi uma casa pode atribuir uma função a ela, são elas:

Scholar - é dividido em duas outras que são:

Jobs - pesquisa para desenvolver novos trabalhos.

Culture - pesquisa para descobrir como crescer mais rápido

Merchant - Serve para comprar e vender itens, são divididos em:

Item Shop - Vende itens de cura e acessórios, os itens variam dependendo da sua escolha entre Speed e Ability.

Handyman Shop - Basicamente tem a mesma função do Item Shop, mas aqui você pode adquirir um item muito importante chamado Angling Rod, a segunda melhor vara de pescar.

Weapon Shop - Vende equipamentos, prefira o de Ability, pois nele você pode conseguir a melhor arma para Nina (Ouroboros).

Inn - É um hotel como todos os outros, a diferença é que custa bem mais barato.

Gift Shop - Aqui as fadas te darão presentes, quanto mais tempo você demorar para vir aqui, melhor o presente será, você pode até conseguir o excelente Spirit Ring que corta o custo de AP a metade.

Fortune Teller - Prevê o futuro, inútil, não o use.

Explorer - Manda uma fada explorar um local a procura de itens, é um trabalho perigoso pois a fada pode morrer fazendo isso, ainda você pode conseguir bons itens com ele.

Antique Shop - Aqui você pode vender por uma boa grana aqueles itens com a descrição "Appears Valuable" e que em outros shops não valem quase nada.

Music Shop - Aqui você pode ouvir as músicas do jogo.

Casino - Você joga alguns mini-games e pode ganhar itens, mas os melhores itens são muito difíceis de conseguir.

Copy Shop - Faz uma cópia de um item, mas pode falhar, quando isso acontece, normalmente você pega seu item de volta, mas pode acontecer de se transformar em um Rice Ball, então pense bem antes de usá-lo.

d) Dicas

- Sempre tenha fadas caçando, pois a falta de comida pode resultar na morte delas.
- Mantenha uma casa com a job Culture até que ele chegue ao nível 7 e mantenha também uma casa pesquisando por novos jobs, até ter todos.
- Não fique visitando a vila num intervalo muito curto, após uma visita, só volte depois que passar por alguma dungeon.

Esse detonado foi feito por José Ricardo Fortes da Silva (Ash_Riot), se você quiser publicá-lo em seu site, não tem problema, desde que eu seja informado e receba os devidos créditos.

Outros Detonados meus que você pode encontrar no Gamefaqs:

Chrono Trigger
Donkey Kong Country 2
Donkey Kong Country 3
Double Dragon (lista de golpes)
Final Fantasy IV
Final Fantasy V
Final Fantasy VI
Final Fantasy VIII
Final Fantasy Tactics
Goof Trop
Grandia
Legend of Legaia
Lufia II - Rise of the Sinistrals
Megaman X
Megaman X2
Megaman X3
Megaman X4
Megaman X5
Megaman X6
Mortal Kombat (lista de golpes)
Parasite Eve 2
Resident Evil 2
Resident Evil 3
Sid Meyer's Civilization
Silent Hill
Super Street Fighter II (lista de golpes)
Tales of Phantasia
Terranigma
The King of Fighters 95 (lista de golpes)
The King of Fighters 97 (lista de golpes)
Tiny Toon - Wacky Sports Challenge
World Heroes 2 (lista de golpes)
Xenogears

Dúvidas, sugestões, críticas, elogios escrevam para rcrdfrts@hotmail.com, obrigado.