

# Lufia II FAQ/Walkthrough (Portuguese) Final

by Ash\_Riot

Updated on Oct 25, 2007

## LUFIA II - RISE OF THE SINISTRALS

### INTRODUÇÃO

Num castelo sombrio, três esferas de energia chegam e algum tempo depois saem, logo em seguida, uma quarta esfera chega, é Erin, ela fala com Arek que pergunta quem, na opinião dela, deve dominar o mundo os humanos ou os sinistrals, Erin responde que não tem dúvida que eles, os sinistrals, devem governar e Arek diz que o dia do julgamento pela Dual Blade está se aproximando, Erin pergunta se a Dual Blade já está ressoando e Arek diz que ela deve ir agora.

### ELCID

Maxim, um caçador de monstros, chega para vender sua caça na loja de Tia, ela diz que não pode pagar um preço maior, pois a quantidade de monstros vem aumentando e ao invés de 180 você só ganha 120 G, Maxim diz que seria pior se não houvessem monstros, pois ele perderia o seu trabalho, Tia pergunta se não poderia escolher outra profissão, tipo, dono de loja, Maxim ri e Tia se irrita, saia e fale com todos na cidade, tente sair dela pelo sul e um velho diz que quer te encontrar numa caverna ao sul daqui, siga para lá.

### SECRET SKILL CAVE

Fale com o velho para aprender o básico sobre o sistema de jogo de Lufia II, primeiro, aqui não há batalhas aleatórias, os inimigos estão visíveis e para lutar você deve tocar neles, os inimigos só se movem quando você se mover, lute contra o Jelly, após detoná-lo, siga para a sala seguinte, aqui o velho explica como usar as ferramentas, no momento você só tem as flechas, mas irá pegar outras no decorrer do jogo, as flechas podem paralisar um inimigo por algum tempo, permitindo que você chegue perto para enfrentá-lo, para usá-las aperte o Y, detone mais algumas Jellys e siga para a sala seguinte, aqui tem uma ponte interrompida e a porta a nordeste está trancada, o velho diz que as flechas também servem para ativar mecanismos a distância, então use-as na alavanca do outro lado para fazer aparecer uma ponte, atravesse-a e avance por duas portas seguidas.

Aqui tem uma porta trancada, após a conversa, pise no botão no meio do chão de tijolos e a porta se abre, mas se você sair ela fecha novamente, fale com o velho e ele diz para empurrar o pilar para o botão, chegue perto e segure o A para empurrá-lo, coloque-o em cima do botão e siga pela porta, mas antes, o velho irá te dar a magia "Reset" que serve para restaurar as coisas na sala ao seu estado original, use-a quando empacar em algum puzzle e pode acreditar que há muitos no jogo, bem, na sala seguinte, simplesmente caia no local com as setas e suba a escada para chegar na próxima porta, nesta sala, o velho diz que para abrir a porta seguinte você deve matar todos os monstros, então faça isso e siga em frente até um local cheio de mato, o velho

diz para usar sua espada com o botão B e cortar o mato, as vezes há coisas escondidas embaixo dele, o que não é o caso daqui, o que você deve achar é um botão escondido para abrir a porta seguinte e chegar em um local com um vaso e dois botões brancos no chão, pegue o vaso com o botão A, segure R e use o direcional para mudar de direção sem sair do lugar, coloque o vaso no botão da direita para abrir a parede, agora pegue o outro vaso e coloque no outro botão para abrir a porta, siga em frente até que o velho diga que o treinamento acabou, saia da caverna e volte para Elcid.

#### ELCID

Vá para o Shop e fale com Tia, ela convida Maxim para jantar e serve a ele um tal de Phantom Fish, que se mostra intragável, mas Maxim resolve botando um pouquinho de limão, Tia pergunta porque Maxim vive lutando contra monstros, pois ninguém mais faz isso, ele diz que desde que se entende por gente que ele luta e nunca se perguntou porquê, após a janta, saia e ande um pouco, um cara chega e diz que um bando de monstros invadiu a caverna ao norte e não deixa ninguém passar, fale com o velho e ele pede a Maxim para cuidar disso, antes de ir, aconselho a comprar alguns potions com Tia, siga norte até a caverna.

#### CAVE TO SUNDLETON

Fale com o cara de cabelo rosa e ele diz que uma mulher estranha entrou na caverna e ele não pode fazer nada para impedir, siga em frente, entre na porta superior direita, acabe com os monstros, pegue um vaso e ponha-o um pouco depois do botão que abaixa os espinhos, mas não em cima dele, agora pegue o outro vaso, vá para perto do primeiro, vire e ponha-o no botão, pegue o outro vaso e coloque-o no botão atrás dos espinhos para abrir a porta, siga por ela e pegue um Life Poion no baú, volte e siga pela porta a direita, corte o mato para pegar um Escape, volte duas telas e corte o mato para revelar um botão, pise e siga pela porta ao sul.

Corte o mato perto da parede a esquerda e atravesse pela passagem secreta para pegar um Antidote, siga pela porta seguinte, nesta sala corte todo o mato para revelar dois botões, coloque os vasos em cima deles e siga pela porta da esquerda, empurre as pedras para liberar o caminho para a escada, desça por ela e pegue um Power Potion no baú mais ao sul, use uma flecha no botão vermelho para fazer aparecer uma ponte, caia no local com a seta e atravesse a ponte até outra escada, você verá três símbolos no chão, eles são recarregadores de HP, MP e um Save Point, recupere-se, salve e suba a escada a seguir para enfrentar o primeiro chefe do jogo.

#### CHEFE: Lizard Man

Ele só usa ataques físicos, obviamente você não tem outra opção além do ataque normal, então ataque-o e cure com itens sempre que seu HP ficar abaixo de 15, ao derrotá-lo você ganha a Key do the Door.

Maxim se pergunta como os Lizard Men ficaram tão espertos a ponto de roubarem a chave, então uma mulher aparece e diz que uma força enorme é a responsável pela mudança nos monstros e que Maxim está destinado a enfrentar essa força, ele deve partir em uma jornada para encontrar outras pessoas que também compartilham esse destino, antes de ir ela se apresenta com Iris e diz que irão se encontrar novamente, saia da caverna e volte para Elcid, só para comprar as magias Strong e Poison, se sobrar alguma grana, compre equipamentos novos com Tia, volte para a caverna, entre na sala seguinte e siga pela porta superior esquerda, use a chave para abrir a porta e sair do outro lado, siga para a vila de Sundletan logo ao norte e ao entrar, um terremoto ocorrerá, fale

com os moradores para descobrir que há um monstro provocando os terremotos, ele está na caverna ao norte, siga para lá.

#### LAKE CAVE

Atire uma flecha na alavanca para fazer a água subir, use as tábuas para formar uma ponte e siga para a sala seguinte, vá pela porta da esquerda, repare que há uma parte em que o chão está rachado, deixe estar por hora e entre na porta seguinte, siga para a porta mais ao sul e pegue um power potion no baú, volte e siga para a porte ao norte desta, empurre o pilar de cima para oeste para abrir a porta ao sul, siga por ela e empurre a pedra inferior direita para revelar uma escada, você verá umas pedras formando uma seta para baixo, você deve formar uma seta para cima para abrir a porta seguinte, veja o esquema:

12345

678

9

Empurre as pedras 1 e 5 para baixo uma vez e então empurre a pedra 9 para cima da pedra 3, entre e pegue a Lake Key no baú, volte até a sala dos pilares e empurre o de baixo para o norte para abrir a porta a direita, siga por ela e ao entrar na porta seguinte tem uma fila de monstros e você terá que acabar com todos para pegar o Speed Ring no baú, cuidado com os Eagles, eles são casca grossa, volte e siga até o final do corredor a direita e atravesse a parede da esquerda para pegar um Miracle no baú.

Agora faça todo o caminho de volta até o local com o chão rachado, não pise nele agora, continue em frente e na sala seguinte vá pela porta da direita, a porte ao sul leva a recarregadores de HP e MP, caso precise, acabe com todos os monstros e mais três aparecerão atrás dos espinhos, você deve acertá-los na ordem correta para abrir a porta ao norte, infelizmente essa ordem muda de jogo pra jogo, então, se errar use Reset e tente de novo até conseguir, agora siga em frente até um baú contendo um Insect Crush, agora sim, volte até o chão rachado e pise na rachadura abaixo da do meio-norte para cair em cima de um botão que abre a porta da direita, a da esquerda tem um save point, na sala seguinte use três tábuas para formar uma ponte até a alavanca, pegue a quarta tábua e jogue na água, ative a alavanca, desça a escada e use a tábua para chegar na outra escada siga em frente e abra a porta seguinte com a Lake Key, prepare-se para o chefe:

CHEFE: Big Catfish

Além do ataque físico, ele usa Mega Quake, que causa cerca de 20 HP de dano, assim como no chefe anterior, você não tem muitas opções, ataque normalmente e cure-se sempre que seu HP ficar abaixo de 20, até que ele não é difícil.

O monstro pede desculpas e diz que vai dormir no fundo do lago e não vai mais perturbar ninguém, saia da caverna e volte para Sundletan, compre novos equipamentos e a magia Droplet, fale com o cara de cabelo azul perto da entrada e ele diz que uma garota esteve aqui procurando por ele e foi para Lake Cave, siga para lá e vá até o local com os espinhos, você encontrará Tia sendo atacada por monstros, acabe com eles e ela diz que veio atrás de Maxim porque sentiu que ele ia fazer uma grande viagem, Maxim explica toda a história e Tia diz que vai acompanhá-lo, Maxim hesita, mas ao ver que ela está irredutível, acaba aceitando e Tia se junta ao grupo, volte para Sundletan e compre novos

equipamentos para Tia e se der compre as magias Droplet e Poison, siga para a construção a noroeste e saia pelo outro lado, agora siga sul até uma grande árvore, entre nela e fale com a mulher para conseguir seu primeiro "Capsule Monster" Jelzy, mais detalhes sobre os monstros cápsula serão explicados num tópico a parte, saia daqui e siga norte até um cidade com um castelo.

#### ALUNZE KINGDOM

No segundo andar do INN tem um caça-níqueis, para jogar você precisa comprar fichas do cara de cabelo azul, seria interessante tentar conseguir 1000 fichas e trocá-las pela Rage Knife, que é uma arma poderosíssima a essa altura do jogo, há também uma excelente armadura que tem o IP Miracle que restaura todo o HP do grupo, mas custa 10000 fichas e duvido que você tenha paciência para conseguí-las, bem, siga para o castelo e suba a primeira escada, siga norte para chegar na sala do trono, está havendo uma cerimônia de coroação do príncipe, mas Betty e Bart, dois ladrões, chegam e roubam a coroa, siga pela porta ao sul e então vá pela direita, desça as escadas e fale com o cara caído, siga em frente duas telas e vá pelo sul, coloque o jarro no botão para abrir a próxima porta, você verá duas pedras brancas, empurre a da direita uma vez para o sul e empurre a da esquerda uma vez para oeste para alargar o corredor sul, empurre a outra pedra por esse corredor até o quadrado preto perto da porta para abrí-la, siga até o baú que contem uma nova ferramenta, as bombas.

Volte até a sala com quatro pilares, repare que tem uma parede rachada a direita, use uma bomba nela para abrir caminho, você estará numa sala enorme, pegue o vaso e ponha num botão ao sul, pegue o Headband no baú a sudoeste e siga pela ponte que se formou, na sala seguinte, tem uma parede rachada, mas antes, siga pela porta a direita e mate o monstro para abrir a porta seguinte e chegar em recarregadores e um save point, volte e agora sim, use a bomba para explodir a parede rachada, pegue o vaso e ponha no botão norte, para abrir a porta ao norte, entre e pegue o Escape no baú, volte e ponha o vaso no botão do sul, siga pela porta que se abriu e você verá uns blocos coloridos, você deverá alinhar os blocos da mesma cor, há 6 blocos amarelos, 5 azuis e 5 vermelhos, se alinhar três blocos eles desaparecem, eles estão dispostos conforme o esquema a seguir:

```
1 2
34567
890AB
CD E
F
```

Pois bem, faça o seguinte: Empurre o F para a esquerda do 8, isso elimina 3 amarelos, mova o bloco 4 para cima do 3 e o 1 para esquerda uma vez e cima uma vez, agora coloque o bloco 2 entre os blocos 3 e 5 para eliminar o resto dos amarelos, agora mova o bloco 4 para cima uma vez e o 1 para a direita uma vez, coloque o bloco C a direita do 4, mova o bloco D para baixo do 4 e o E para a direita do D, mova o bloco 0 para cima para eliminar os azuis, ponha o bloco B a direita do 1 e o A entre os blocos C e 1, para eliminar os vermelhos e abrir as passagens, na porta ao norte tem um Coat, pegue-o e siga pela porta ao sul, empurre a pedra do meio para baixo, a da direita para a direita e novamente a do meio para a esquerda para chegar na escada, siga em frente até chegar num círculo azul com quatro botões em volta dele, siga pela esquerda e empurre o bloco para o quadrado preto a frente dele, volte e coloque o vaso no botão superior esquerdo, pise no círculo e ponha uma bomba perto da caixa, saia da área dos espinhos,

pegue o Dragon Egg no baú e saia pela porta ao sul, empurre o bloco para o outro quadrado preto para abaixar os espinhos a esquerda.

Ponha o vaso no botão superior direito, pise no círculo e siga até o baú com um Secret Fruit, volte e ponha o vaso no botão inferior direito, você deve derrotar o monstro para poder baixar os espinhos e pegar o item no baú, o problema é que ele fica fugindo de você, faça o seguinte: fique bem abaixo do círculo azul e ponha o direcional para baixo algum tempo, agora siga para qualquer lado, enconstado na parede e ele virá em sua direção, acabe com ele e pegue o Light Knife no baú, volte e ponha o vaso no botão inferior esquerdo, acabe com os monstros para abrir a próxima porta, siga por ela e você finalmente encontra Betty e Bart, após uma série de trapalhadas dos dois, siga sul para recuperar a coroa, use um Escape para sair daqui e vá falar com o rei para devolver a coroa, ele diz que quer recompensá-los, escolha a última opção para ganhar 3000 G, vá descansar no INN da cidade e siga para o templo ao norte, você descobre que não pode passar porque um garoto chamado Abel está com a chave e foi para a caverna a oeste, siga para lá.

#### ALUNZE WEST CAVE

Você encontra Abel na entrada, ele diz que um monstro pegou a chave, quando ele se for, pegue as tábuas e use-as para completar as pontes, caia no local da seta e ative a alavanca, pegue o Hi-potion no baú, e siga para a porta a noroeste, ative a alavanca para abri-la, desça a escada e siga para a porta ao sul, passe direito pela escada e você chegará em recarregadores, corte o mato ao norte para revelar um corredor secreto, no final dele tem um Brave e um Miracle, volte pela porta da esquerda e desça a escada, há três baús a direita contendo um Hi-Potion, Hi-Magic e um Power Brace, pegue tudo e mate todos os monstros para poder sair daqui, volte pela escada e siga norte, vá para porta a nordeste e siga em frente até chegar em um local com um vaso, ande pelo local até que uma escada apareça do outro lado quando você pisa em uma certa parte, coloque o vaso nessa parte e volte até a sala dos recarregadores.

Siga pela porta a direita e desça a escada, agora vem uma parte chata, há um botão ao norte e está bloqueado pelo mato, você empurrar a pedra branca para o botão, o problema é que quando você corta o mato, ele cresce de novo após alguns segundos, então você terá que ser bem rápido, ponha a pedra de frente para o botão, use uma bomba perto do mato e assim que ela explodir, empurre a pedra em direção ao botão, faça isso até conseguir, há uma alavanca a oeste, fique numa boa distância e atire nela uma flecha, volte até o local com os três baús perto dos espinhos e empurre os pilares na água para formar uma ponte, siga norte até um baú contendo um Jet Helmet, desça a escada perto dos pilares, aqui há duas portas e uma escada, desça a escada e siga em frente até chegar em uma piscina, mas na sala anterior a ela tem uma passagem secreta que te leva a um baú com um Miracle, aperte o botão para baixar a água, volte e siga pela porta da direita, vá em frente até chegar em outra piscina, aperte o botão e volte, siga pela porta da direita, recupere-se, salve e use uma bomba na parede rachada, prepare-se para o chefe:

#### CHEFE: Regal Goblin

Ele tem um ataque físico poderoso, o que pode ser um problema para Tia, mantenha-a curando o tempo todo, ele também fica chamando outros monstros para ajudá-lo, não ligue pra eles e concentre seus ataques em Regal, depois que ele cair, livre-se do resto.

Pegue a Shrine Key no baú e volte até a primeira sala, siga pela porta

a leste e você verá três botões e dois vasos, mas há um terceiro escondido atrás do pilar da direita, coloque-os nos botões e siga pela porta, você chegará em duas pedras brancas, empurre a de baixo para o lado e a de cima para cima uma vez para poder passar, agora empurre-a de volta ao botão para abrir a porta, pegue o Horse Rock no baú e caia fora deste lugar, siga para o templo e você poderá passar, siga norte até a próxima cidade.

#### TANBEL

Antes de mais nada compre novos equipamentos e magias, fale com a moça loira na entra, ela é Hilda e te convida para jantar em sua pousada, você conhecerá também o irmão dela, Guy, após alguma conversa mole, Guy convida Maxim para treinar com ele, siga norte e fale com ele, quando já iam começar um monstro aparece e manda seus capangas atacarem Guy, Maxim e Tia decidem ajudar, após uma batalha fácil, o monstro foge, em seguida alguém chega e diz que ele levou Hilda para a torre a sudeste, Maxim diz que irá com Guy resgatá-la, se tiver grana, compre alguns equipamentos para Guy e siga para a torre a sudeste.

#### TANBEL SOUTHEAST TOWER

Siga pela porta a esquerda, pise no símbolo no meio, empurre a pedra do norte para o botão do sul e as pedras laterais para seus respectivos botões, pegue o vaso no canto inferior esquerdo e coloque-o no botão do norte para abrir a porta, entre e suba a escada, entre pela porta ao sul e elimine o goblin que está no meio do chão azul, pise no botão e siga em frente até uma parte externa, entre na outra porta e empurre o pilar a direita para o quadrado preto, siga pela passagem que se abriu e suba duas escadas, aqui há duas portas, siga pela do sul entre no chão azul pelo local onde não tem o contorno amarelo e pise no botão, continue sul até a parte externa, suba a escada a esquerda e puxe a alavanca.

Volte até a sala com duas portas e siga pela do norte, empurre o pilar até o botão branco e então coloque os vasos nos símbolos que apareceram (um deles está atrás do pilar e não dá pra ver), siga pela porta que se abriu e siga sul até um beco sem saída, mas repare na caveira ao lado, ponha um bomba em cima dela para revelar um botão, pise nele para abrir uma passagem, siga até uma parte externa, desça a escada e entre na porta seguinte, você verá três quadrados com símbolos musicais abaixo de três blocos pretos, faça o seguinte, da direita para a esquerda, dê uma espadada no primeiro, atire uma flecha no segundo e ponha uma bomba no terceiro, isso abrirá a porta seguinte, entre por ela e pegue a Sky Key no baú.

Volte até a sala onde você explodiu a caveira e suba a escada, siga sul, recupere-se salve e siga em frente até a parte externa, entre na porta a direita e na seguinte, empurre o bloco para o quadrado da esquerda e o pilar para o quadrado ao norte, entre na porta que se abriu e puxe a alavanca, volte até a parte externa e suba a escada a esquerda, entre na porta seguinte e use a Sky Key para abrir a próxima, siga em frente e prepare-se para o chefe.

#### CHEFE: Camu

Até onde eu sei ele só usa ataques físicos e as vezes Strong para se curar, ele é fraco contra trovão, então seria bom que Maxim e Guy tivessem a arma Kukri equipada para poder usar a IP Thunder Blast que causa um tremendo estrago nele, a magia Flash também ajuda, Tia deve curar e usar Flash quando der, as vezes ele chama uns monstros para ajudar, não ligue pra eles e concentre seus ataques em Camu, depois que ele cair, se livre do resto.

Antes de morrer, Camu diz que logo os Sinistrals governarão este mundo, Guy pergunta quem são esses tais Sinistrals, mas Camu diz que eles não precisam

saber, já que não sairão desta torre, ele então usa suas últimas forças para trancar a sala, mas logo Iris aparece e teleporta todos para Tanbel, Guy quer agradecê-la, mas ela já não está mais lá, o grupo leva Hilda ao INN para descansar, Guy quer ir junto com Maxim, mas está relutante em deixar sua irmã sozinha, então Jessy, a namorada de Guy, aparece e diz que cuidará de Hilda, mais tranquilo, Guy então se junta ao grupo definitivamente, saia da cidade e volte até a torre, você deve ter visto que na sala do chefe, tinha três baús que você não pode pegar, pois bem, faça novamente todo o caminho até lá e pegue uma Camu Armor, Fire Dagger e Pearl Bracelet, volte até o começo da torre e siga pela porta ao norte e continue em frente até sair da torre pelo outro lado, siga até a pequena vila logo a frente.

#### CLEMENTO

Compre novos equipamentos e magias, tem uma loja que vende objetos de vidro, compre um Glass Brace para Tia, siga para a grande casa ao norte e fale com Rochy, ele diz que na caverna ao norte, há um ruby em forma de maçã e se você o trouxer ele pagará um bom preço, sua esposa então fala que os donos da loja de vidro atrasaram o aluguel de novo, bem, saia da cidade e siga para a caverna ao norte.

#### RUBY CAVE

Entre na porta do lado esquerdo e ponha uma bomba na parede rachada a direita siga em frente até chegar em um local com quatro alavancas, você deve virar as quatro para a esquerda, mas ao virar uma, vira também outras duas, elas estão dispostas desta maneira:

A B

C D

Vire-as nessa ordem: B -> C -> D -> A, isso fará com que a lava no começo da caverna desapareça, ponha uma bomba na parede rachada logo a frente e na sala seguinte pise no círculo azul, fale com o bicho a esquerda para ganhar seu segundo capsule monster: Blaze, volte tudo até a sala com a primeira parede rachada, desça a escada e siga em frente até uma parte com lava, pegue a tábua e complete a ponte, siga norte até duas escadas, desça a da direita e atire uma flecha na alavanca a esquerda, volte e desça a escada da esquerda, siga sul até outra escada, desça e corte o mato na parede para revelar uma porta, entre por ela e pegue a Ruby Key no baú.

Volte até as duas escadas e desça a da esquerda, pegue uma pedra azul e jogue na lava na parte inferior esquerda de modo a alcançar a plataforma seguinte, jogue outra pedra a esquerda dessa para alcançar um baú com um Flame Fruit, volte e jogue outra pedra azul perto da plataforma com uma escada, desça e corte o mato na parede para revelar outra porta siga por ela, para chegar num save point, recupere-se, salve e siga pela porta da esquerda, abra a porta seguinte com a Ruby Key, você encontrará o Ruby Apple, mas ele é uma armadilha preparada por um bicho que te jantar:

#### CHEFE: Tarantula

O maior problema aqui é o Poison Shower que atinge a todos, causa até 30 de dano e pode te envenenar, ele também pode paralisar um personagem, então já ter a magia Release, ele é fraco contra fogo, com Maxim tenha a Fire Dagger equipada e use a IP Blaze Attack sempre que der, Tia deve curar e quando der usa Spark, tenha Guy equipado com uma Horse Rock e use a IP Dive, que não é lá grande coisa, mas quebra um galho, tenha Blaze no grupo, mas infelizmente ele não deve durar muito, novamente, não ligue para os monstros que ele chama, acabe com eles depois que o grandão cair.

O Ruby Apple acaba se quebrando durante a batalha, mas Tia estranha, pois o

ruby supostamente seria uma pedra resistente, entre na porta a frente para encontrar Jaffy, ela é a dona da loja de vidro e diz que veio aqui procurar o tesouro para sair das dificuldades, mas acabou capturada pela Tarantula, como agradecimento, ela oferece um falso Ruby Apple de vidro, Tia então mostra o outro que se quebrou e Jaffy diz que foi ela quem fez e vendeu a muito tempo, ela não faz ideia de como ele veio parar aqui, Guy então tem a idéia de dar a maçã falsa para Rochy e pegar a grana, Tia acha errado, mas Maxim concorda com Guy para surpresa da moça, bem, volte para Clemento e vá falar com Rochy, ele fica muito feliz e te dá o dinheiro pelo Ruby, Maxim então decide dar tudo para Jaffy e só pede em troca uma joia de vidro, que ele dá de presente para Tia, que literalmente pula de alegria, bem, saia da cidade e siga para o templo a noroeste, saia pelo outro lado e siga para a cidade a frente.

#### PARCELYTE

Ao entrar, você verá uns moleques mexendo com uma garotinha, mas uma mulher chamada Selan chega e espanta os dois, depois que ela se for, explore a cidade e compre coisas novas, siga para o castelo logo ao norte e você verá Selan praticando com um dos guardas, Guy e principalmente Maxim ficam impressionados com as habilidades da moça, o que deixa Tia enciumada, entre no castelo e siga até a sala do trono que fica o andar de cima, fale com o rei e ele pede para você encontrar o Treasure Sword que está numa fortaleza ao norte daqui, aceite e o rei mandará Selan ir com você, ela não gosta nada da idéia, mas deve obedecer ao rei, saia do castelo e siga para uma construção a noroeste daqui.

#### TREASURE SWORD SHRINE

Siga pela porta da esquerda e entre na próxima, atravesse a parede a direita, pegue o vaso e ponha no botão ao norte para remover os espinhos, exploda a parede rachada a frente deles e na sala seguinte, pise no chão rachado, siga em frente até um baú contendo um Round Shield, empurre as pedras para abrir caminho e suba a escada, volte até o começo e entre na porta da direita e então na seguinte, desça a escada e você chegará numa sala com algumas plataformas que se movem ao pisar nelas, desça um pouco e pise na primeira para chegar a um baú contendo um Undead Ring, volte por essa plataforma e pise nela de novo e depois da seguinte e na de cima, agora pise na que está ao sul para chegar no baú com um Ice Rapier, volte e pise na de cima e vá para a de baixo, saia e pise na que está mais a esquerda, saia desta e volte para a plataforma anterior e depois na de cima para chegar a dois baús contendo um Anger Brace e a Sword Key.

Volte para o começo e com a chave, abra a porta do meio, siga detonado os inimigos que estão de tocaia, abra porta seguinte e suba a escada, siga sul até chegar numa sala com algumas alavancas, no começo só duas estão acessíveis, puxe a de cima, a de baixo, cima, baixo e cima novamente, siga para a porta a sudoeste e pegue o Bat Rock no baú volte e puxe a alavanca de baixo e depois a de cima passe para o outro lado para chegar nas outras duas, puxe a de cima e depois a de baixo, entre na porta a seguir e siga em frente até uma escada, suba e você verá duas caixas de madeira, ponha uma bomba da da esquerda e depois na da direita, ande em direção a porta a frente até as bombas explodirem e abrirem caminho, entre pela porta e siga em frente até chegar numa sala com 4 blocos, dois amarelos e dois vermelhos, dispostos em linha, simplesmente pegue o primeiro bloco amarelo e ponha a direita do último bloco vermelho para abrir a porta seguinte, nesta sala a coisa complica um pouco, pois há mais blocos, eles estão dispostos da seguinte forma:



Você só pode mover um de cada cor para tornar todos amarelos, para isso pegue o bloco 7 e coloque-o entre os blocos 3 e 4, em seguida pegue o bloco 4 e coloque-o a direita do bloco 2, entre na porta seguinte e mais um grupo de blocos vermelhos e amarelos, desta vez eles estão na seguinte formação:

1 2  
3 4 5  
6 7 8

Desta vez você só poderá mover dois amarelos e um vermelho para tornar todos amarelos, então faça o seguinte: Mova o bloco 2 para a direita do bloco 8, em seguida mova o bloco 4 para a direita do bloco 1 e finalmente, mova o bloco 7 para cima do bloco 1, entre na porta seguinte, recupere-se, salve e siga em frente até uma porta que pode ser aberta com a Sword Key, na sala seguinte, tente abrir a próxima porta e você terá que enfrentar dois monstros, um de cada vez, escolha um e detone-o, é bem fácil, mas logo depois ele volta e te manda para a sala anterior, faça o mesmo com o outro monstro e de novo ele irá reviver, Selan então diz que eles devem derrotar os dois ao mesmo tempo então Maxim divide o grupo em dois, ele e Tia irão enfrentar um e Guy e Selan o outro, volte até o Save Point para se recuperar e siga para a batalha real:

CHEFE: Pierre e Danielle

Maxim e Tia enfrentarão Pierre, seu ataque mais perigoso é Flash, ele é fraco contra gelo, então tenha Maxim equipado com a Ice Rapier e use a IP Glacial Attack para um alto dano, Tia cura e usa Gale sempre que der, Guy e Selan enfrentam Danielle, ela usa magias de gelo e o fato de Guy e Selan serem um pouco lentos, pode ser um problema, Selan deve curar e usar Spark quando der, tenha Guy equipado com a Kukri e use Blaze Attack, se estiver bem preparado, essa será até uma batalha fácil.

Após a conversa, pegue a Treasure Sword no baú e volte para Parcelyte, vá falar com o Rei e ele diz que como recompensa você pode pegar os tesouros do baú, um soldado então aparece e diz que a cidade vizinha de Gordovan foi totalmente destruída por um único homem, Selan pede ao rei para ir investigar mas ele reluta, Maxim então diz que também irá e então o Rei se tranquiliza e permite a ida de Selan, após a conversa, vá até o porão do castelo, fale com o guarda e ele te deixa passar, pegue o Holy Wings no baú e saia, compre novos equipamentos na cidade para quem ainda não tiver e siga para o templo a oeste, saia pelo outro lado e entre em Gordovan logo ao sul, fale com as pessoas para saber que um gigante destruiu a cidade e raptou uma mulher viajante, ele a levou para uma torre a oeste, então vamos para lá.

GORDOVAN WEST TOWER

Entre pela porta a esquerda, você chegará numa sala com duas portas, devemos ir pela da esquerda, mas ela está trancada, para abri-la você deve fazer o monstro pisar no botão, apenas fique andando contra a porta e eventualmente ele fará isso, suba a escada e siga sul, na sala seguinte dê uma espadada no botão vermelho, para baixar os blocos vermelhos, após eles há umas pedras que estão na seguinte formação:

7  
6 8  
5 9  
1 2 3  
4

Empurre o bloco 2 para baixo duas vezes, o 4 para a direita uma vez e o 3

para cima uma vez, pise no quadrado branco entre os blocos 5 e 9, fique a esquerda do bloco 7 e atire uma flecha no botão azul, para baixar os blocos azuis, tire o bloco 7 do caminho e puxe a alavanca a direita, siga pela porta ao sul e entre na seguinte, siga em frente até chegar numa sala com um vaso e dois botões, pegue o vaso e ponha no botão da direita, siga o caminho preto até a porta da direita, suba a escada e siga pela porta ao sul, pegue no baú a sua terceira ferramenta, Hook, um gancho com o qual você pode atravessar locais antes inacessíveis, volte e empurre o pilar acima para a direita, siga para a parte de baixo e use o gancho para chegar no outro lado, empurre o pilar para cima e passe para o lado esquerdo usando o gancho, entre na porta seguinte e suba a escada.

Siga pela porta da esquerda, ponha uma bomba perto da caixa e saia da área onde ela está para não ficar preso, siga pela porta ao sul e puxe a alavanca, volte e aperte o botão a esquerda para baixar os espinhos, vá pela porta da direita para chegar no elevador, vá para o quarto andar, siga sul e pegue um Miracle no baú volte e siga para o segundo andar, siga sul e pegue um Speed Potion no baú, volte e vá para o primeiro andar, siga pela direita e suba a escada, entre na porta seguinte e pegue um Muscle Ring no baú, volte até o elevador e siga pelo norte e depois esquerda, tem uma parede rachada aqui, mas é meio difícil de ver, ponha uma bomba para detoná-la e siga até um baú com um Eagle Rock, volte e siga para o terceiro andar.

Vá pela esquerda para chegar numa sala com dois pilares e um botão, empurre o único pilar acessível para a esquerda duas vezes, dê volta e use o gancho nele para atravessar, empurre o de baixo para baixo duas vezes, agora empurre o de cima para a direita até o final, para cima três vezes, esquerda, baixo três vezes e esquerda até o final, dê a volta e use o gancho no pilar de baixo, agora empurre o de cima até o botão e siga pela porta ao sul, suba a escada e entre na porta para chegar em mais um enigma e aperte o botão e os botões vermelho ficarão azuis numa certa ordem, você deve acertá-los nessa ordem, só que ela muda de jogo pra jogo, então se vira, ao conseguir, o monstro que bloqueava a porta desaparece e você pode passar, pegue a Wind Key no baú e desça a escada, use o gancho no pilar para chegar no elevador, vá para o quinto andar e siga pela esquerda, com a Wind Key abra a porta ao sul e siga em frente até a parte externa, suba a escada para chegar ao topo da torre.

Siga em frente e tente abrir a porta verde, o tal gigante então aparece e se apresenta com Gades, o Mestre da Destruição (Uia!), ele te desafia para uma batalha, mas nem perca tempo usando seus melhores ataques, pois o grupo será massacrado de qualquer forma, Gades vai embora e Iris chega para salvá-los, ela diz que Guy e Selan também estão destinados a viajar com Maxim para enfrentar, depois que ela se for, entre na sala ao norte para dois baús contendo uma Scimitar e um Block Shield, volte para Parcelyte e vá falar com o rei, Selan diz que quer investigar Gades, então um mensageiro chega e fala para Guy que a irmã dele piorou, ele então decide ir voltar para Tanel, mas diz que assim que Hilda melhorar ele estará de volta, saia do castelo e volte para Aluze (use a magia Warp de Selan), vá até a dungeon onde você perseguiu Bart e Betty, você deve ter visto um baú que não dava pra alcançar antes, agora que tem o gancho, você pode, nele tem um Water Jewel, siga para Cave to Sundletan, e vá até a parte com estacas de madeira, use o gancho para atravessar e você chegará em um baú contendo um Dragon Egg, volte para Gordovan West Tower, lá dentro, vá pela porta verde a direita e siga pela porta ao norte para sair do outro lado, siga norte até a vila de Merix, compre novos equipamentos e magias, fale com as pessoas para saber que Gades foi para a caverna ao norte, vamos para lá.

#### CAVE BRIDGE

Fale com o cara na entrada, ele diz que não pode consertar a ponte por causa

dos monstros, desça a escada e entre na porta seguinte e na próxima para pegar um Regain, volte e siga para a direita, corte o mato e use uma bomba na parede rachada, entre e puxe a alavanca, volte até o começo e use o gancho na estaca do outro lado, vá seguindo em frente até uma sala com duas portas, na da direita tem um Hi-Magic, siga pela da esquerda, aqui aparentemente não há nada, mas o grupo acha estranho, Tia começa a andar pela sala e cai num buraco, Selan imediatamente salta atrás dela e é seguida por Maxim, Selan salva Tia de um monstro, após a conversa, é a vez de Selan cair em outro buraco e desta vez é Maxim que salta imediatamente atrás dela, seguido por Tia, após mais conversa, siga em frente até uma sala cheia de monstros, acabe com o que está na frente da esfera negra e logo depois destrua-a, para abrir a porta a direita e fazer o resto dos monstros sumir.

Siga em frente subindo uma série de escadas até chegar no outro lado da ponte agora que os monstros sumiram o homem pode consertá-la, depois que ele se for, volte até Merix e vá até a casa dele que a sudeste, fale com a filha dele para ganhar um Dragon Egg, descanse no Inn se precisar e volte para a caverna e suba a escada ao norte para sair do outro lado, siga norte até um castelo.

#### BOUND KINGDOM

Logo ao chegar um grupo de monstros ataca, mas aparece um sujeito de cabelo azul que se mostra bem forte, mas não muito esperto, ele acaba com os monstros e o líder deles, Idura, foge prometendo vingança, em seguida o príncipe do castelo aparece e acaba com a geléia que sobrou e ainda fica se achando o bonzão e o pior é que seus súditos ainda dão apoio, fale com o cara de cabelo azul, que se chama Dekar, após a conversa, entre no castelo e compre novos equipamentos, suba ao andar de cima e vá até a sala do trono, um mensageiro diz que o líder dos monstros fugiu para o labirinto ao norte, então, o príncipe Alex diz que irá derrotá-lo e apesar dos apelos de Dekar, parte junto com seu fiel servo Josef, o Rei pede a Dekar que o proteja sem que ele saiba, saia do castelo e siga norte até o tal labirinto.

#### NORTH DUNGEON

Entre na porta mais a direita e desça a escada, corte o mato até achar um botão no chão, pise nele e volte para o começo, entre na porta da esquerda e siga em frente até chegar numa escada que foge de você quando você tenta descer, o segredo aqui é chegar pelo lado esquerdo para que ela se mova para baixo e fique presa na ponta da seta, quando conseguir siga em frente até uma sala com um pilar e um vaso, empurre o pilar para a direita uma vez, e use use o gancho abaixo dele, pegue o vaso e ponha no botão, tire o pilar do caminho e siga pela porta ao sul.

Desça a escada e entre pela porta a direita, e pise nas plataformas com setas de modo a alcançar a porta superior direita, aqui tem quatro pilares, você deve colocá-los no quadrado preto ao norte deles para formar uma ponte até um baú contendo um Dragon Egg, volte a sala anterior e pise nas plataformas até chegar na porta inferior direita, usando os ganchos, siga pela direita e depois norte, logo você chegará onde está o terceiro monstro cápsula, Flash, pegue-o e volte a sala das plataformas, desta vez você deve chegar na porta superior esquerda, aqui você verá uns painéis onde você deve colocar bombas, até iluminar todos, uma boa dica é colocar as bombas nos locais apagados, quando conseguir, atravesse a ponte que apareceu e pegue o Life Potion no baú, desça a escada e siga até o save point, salve e siga para a sala seguinte, empurre o pilar para o botão da direita para abrir a próxima porta, entre e você encontrará Alex e Josef, mas Idura aparece e manda alguns monstros te atacarem, acabe com eles e Idura diz que enquanto ele viver pode mandar uma infinidade de monstros, então Dekar chega e acaba com a festa dele, que mais uma vez foge, o Príncipe Alex finalmente se dá conta que não é "o cara" e pede desculpas a Dekar, ele diz que quer aprender com ele a lutar,

após a conversa, volte para Bound Kingdom

Ao chegar, um guarda diz que Gades esteve aqui e falou com o rei, siga para a sala do trono e o rei dirá que Gades fez um alerta, que vai afundar a ilha de Seim, onde está Parcelyte e logo depois, destruirá o reino de Bound, Maxim diz que irá enfrentá-lo junto com Dekar, mas que Tia e Selan não poderão ir, ele pede para as duas irem a Parcelyte alertar a população, apesar dos protestos das moças, elas acabam aceitando, Guy então chega para completar o time, compre novos equipamentos para ele e Dekar e siga para a torre a leste do castelo.

#### ANCIENT TOWER

Os inimigos nesse local são casca grossa e tendo só Maxim para curar, a sua vida pode ficar bem difícil aqui, então é bom ter um estoque de Hi-Potions, empurre o pilar a esquerda até o meio do tapete vermelho, agora empurre-o contra a parede até não poder mais e depois para a esquerda até aparecer uma porta, entre e siga em frente, até chegar numa sala com quatro pilares e um círculo branco no meio deles, você deve fazer com que o inimigo que está aqui pise nesse círculo para abrir a porta, bom, não tem um esquema pra isso, o que você deve ter em mente é que se move sempre na direção oposta a sua, quando conseguir, siga pela porta e você chegará numa sala com uma escada cercada por espinhos, que sobem se você chegar perto, aqui tem um pilar, empurre-o até o canto inferior esquerdo deles e do outro lado, use o gancho para entrar, suba a escada.

Siga sul até chegar numa parte externa, entre na porta ao lado e ponha uma bomba na parede rachada acima da alavanca, siga por ela, ao tentar entrar pela porta seguinte, não conseguirá, o fato que não há porta aí, a verdadeira está invisível logo acima dos quadrados pretos e brancos a direita, siga por ela e vá em frente até chegar numa sala com quatro círculos azuis, apenas um está acessível, pise nele, mas pela esquerda para chegar na escada, suba e siga pela porta ao sul par um baú contendo um Fozya Shield, volte para a sala dos círculos e agora pise no círculo do meio pela direita entre na porta ao sul e tire o vaso do caminho para chegar nos baús, contendo um Pumpkin Rock, Muscle Ring e Protect Ring, pegue tudo e volte a sala anterior, siga pela porta sul para chegar na parte externa.

Suba a escada e siga em frente até uma sala com uma porta trancada, empurre os blocos para os quadrados brancos para fazer aparecer uma alavanca, atire uma flecha nela para abrir a porta, na sala seguinte, pise no botão a esquerda e volte tudo até a sala dos círculos azuis, siga para a escada da direita e em seguida entre pela porta ao norte agora vá pela da esquerda e puxe a alavanca, volte aperte o botão para abrir caminho para porta ao sul, siga até a parte externa, entre na porta a esquerda e na seguinte, derrote os monstros para abrir a próxima porta, siga por ela para chegar num baú contendo a Cloud Key, volte até a parte externa desça a escada da esquerda e siga em frente até um local com quatro pilares, empurre o que está mais em cima para o botão e os outros três para cima uma vez, siga pela porta e suba as escadas para chegar numa grande sala.

Aqui há duas estátuas, uma em cima de um tapete azul e a outra em cima de um tapete vermelho, pois bem, dê 3 espadadas na estátua vermelha e 5 na azul, então pise no círculo entre elas, isso fará aparecer recarregadores de HP e MP (ALELUIA!!!!), recupere-se e siga pela porta ao sul, salve e continue em frente até chegar numa sala com três círculos azuis, parece ser um puzzle complicado mas não é, o objetivo é fazer o esqueleto pisar no círculo branco ao mesmo tempo em que você pisa o círculo azul da direita, apenas pise no círculo e mantenha o direcional segurado para a direita, o esqueleto eventualmente vai pisar no círculo branco e você será transportado para a porta ao nordeste, entre e puxe a alavanca, volte duas salas e siga pela

porta ao sul para chegar na parte externa, entre na porta da esquerda e abra a porta seguinte com a Cloud Key, suba a escada e você finalmente encontrará Gades, prepare-se:

CHEFE: Gades

Desta vez você não tem a opção de perder, seu ataque físico tira mais de 100 HP e ele tem um ataque mais poderoso que causa quase 200 de dano, além do Destructo Wave que atinge a todos e causa até 50 de dano em cada um e que ele usa com muita frequência, Maxim não deve fazer outra coisa além de curar, enquanto Guy e Dekar usam seus melhores IPs, o da Pumpkin Jewel é bem eficiente, como monstro cápsula você pode ter Flash para ajudar na cura, mas ele não deve durar muito nas mãos do gigante, boa sorte!

Gades não acredita que meros mortais puderam derrotá-lo, ele começa a recuar e Maxim o segue, o chão então desaba e impede que Guy e Dekar possam ir atrás deles, Gades então ativa um mecanismo que começa a fazer a ilha de Seim afundar e desaparece, Tia e Selan chegam e dizem que vieram porque estavam preocupadas, Maxim manda todos saírem da torre e diz que ele encontrará uma maneira de parar o mecanismo, mas Tia não quer deixá-lo de maneira alguma, Selan então diz que não há outro jeito e que devem confiar em Maxim, o grupo então se vai, de volta ao controle do herói, desça a escada da direita e exploda a estátua com uma bomba, volte e desça a escada ao norte, atire uma flecha na estátua e continue em frente até um baú contendo um Magic Bikini, volte e desça a da esquerda, siga em frente pisando em todos os quadrados pretos que vir para torná-los brancos e abrir uma porta mais a frente, siga até uma sala com outro quadrado preto no chão, pise nele para desativar o mecanismo, mas parece que nosso herói chegou ao fim da linha, pois não há saída, certo?, errado, Iris aparece e teletransporta Maxim para Parcelyte.

Tudo parece estar bem, Maxim é recebido por Selan que diz que todos estão bem, então os dois se descobrem perdidamente apaixonados, Tia então entende que não tem a menor chance e diz para Dekar que Maxim sempre a protegeu desde criança e foi por esse Maxim que ela se apaixonou e não pelo Maxim guerreiro, que ela não tinha fé, já Selan confiava nele e o esperou sabendo que ele ia voltar e por isso ela o ganhou, Tia vai embora sem se despedir, Maxim e Selan se casam, um ano depois nasce o primeiro filho deles, Jeros, e todos vivem felizes para sempre.

FIM?

É RUIM HEIN!

Um dia Idura aparece e sequestra Jeros, ele o leva para a torre a nordeste de Parcelyte, vamos para lá.

NORTH LIGHTHOUSE

Siga pela porta verde e empurre os blocos de modo a formar uma seta para a direita, siga pela porta que se abriu, nesta sala, na parte direita, tem três caixas e três botões, além de um quadrado branco com um símbolo cercado por espinhos, pois bem, ponha uma caixa em cada um dos botões mais ao norte para fazer aparecer uma porta, pegue a terceira caixa e ponha bem no meio dessa porta, pegue uma das caixas nos botões e ponha no botão mais abaixo para

baixar os espinhos, pegue a outra caixa e ponha no quadrado com o símbolo, siga pela porta para encontrar três baús contendo um Mystery Ring, um Dragon Egg e um Big Shield, volte e siga pela porta da esquerda, ignore o círculo azul e suba a escada, siga em frente até chegar em um jogo da memória, é bem fácil então vou deixar que resolva esse sozinho, ao completá-lo, siga pela esquerda a escada, aperte o botão para subir dois pilares, volte e siga pela porta ao sul.

Siga em frente até a sala onde está o botão que apertou o botão para subir os pilares, passe para o outro lado com o gancho e entre pela porta ao norte, exploda a parede rachada e puxe a alavanca lá dentro, volte até a sala dos pilares e siga pela porta inferior esquerda, suba a escada e pegue um Fire Ring no baú, volte e siga pela porta inferior direita, suba a escada e entre para mais um enigma, pise no botão e os símbolos vão se misturar, você deve colocar os dois vasos nos símbolos que eram pretos, eles ficam arrumados da seguinte forma depois que você pisa no botão.

6

4 5

23

1

Ponha os vasos nos símbolos 4 e 5, pegue a Light Key no baú e pise no círculo azul a esquerda, você vai parar na sala com o puzzle das caixas, volte a sala anterior e desta vez empurre os blocos de modo a formar a seta para a esquerda, siga pela porta e abra a seguinte com a Light Key, siga em frente até uma sala com duas portas, a da esquerda te leva aos recarregadores e save point, faça o que tem que fazer, volte e siga pela porta da direita, suba a escada e entre na porta ao sul, a direita tem um pilar, empurre-o para a esquerda e você verá que o chão abaixo dele está rachado, ponha uma bomba nele para abrir um buraco, empurre o pilar para esse buraco e depois caia nele, empurre o pilar para o botão sem seta e pegue um Bee Rock no baú, pise no botão com seta e use o gancho para passar para o outro lado, siga até a sala onde o pilar estava e vá pela porta ao sul.

Salve e recupere-se, se precisar, siga em frente até chegar numa sala com quatro blocos e quatro botões, empurre três blocos para seus botões adjacentes e empurre o quarto bloco para o lado, pise no botão que sobrou para fazer aparecer uma escada, suba e você encontrará Jeros, mas Idura aparece e diz que vai acabar com a raça de Maxim, literalmente, Iris chegar e tira Jeros de perto de Idura, hora de partir para o ataque:

CHEFE: Idura

Mesmo tendo apenas Maxim e Selan, essa será uma batalha bem fácil, ele fraco contra gelo, então seria bom ter Selan equipada com a Water Jewel e usar seu IP Frost, Maxim usa o melhor IP que tiver e a magia Gale, tenha Flash como monstro cápsula e com um pouco de sorte talvez nem precise curar.

Maxim pergunta a Iris o que houve, pois ele fez tudo como ela disse, conheceu outras pessoas e derrotou Gades, mas Iris diz que o destino dele mudou, pois ele deveria ter morrido na torre após derrotar Gades, se isso tivesse acontecido, o mundo estaria em paz, mas o fato de Iris tê-lo salvo, mudou os rumos da história e agora Maxim terá que lutar outra vez para proteger o mundo e as pessoas que ele ama, Iris se vai e Selan diz que irá com Maxim, mas ele diz que ela deve ficar com Jeros, ela responde que ficaria se fosse uma mãe normal, mas ela sabe lutar e quer proteger o mundo e garantir um futuro para seu filho, mesmo que nunca mais o veja de novo, de volta a Parcelyte, Selan deixa Jeros aos cuidados de sua tia, siga para um templo logo a leste da Ancient Tower, fale com o guarda para passar e entre no portal, do outro lado você encontrará Guy e Dekar que se juntam ao grupo,

saia e siga para a próxima cidade.

#### PORT TOWN OF ALEYN

Compre novos equipamentos e magias, principalmente Stronger e Rally, fale com as pessoas para saber que um cara apareceu e afundou todos os navios ali, uma das pessoas diz que um cara chamado Jyad pode fazer outro navio rapidinho mas ele está numa montanha ao norte daqui, então vamos para lá.

#### PHANTOM TREE MOUNTAIN

Entre na porta a frente, aqui há duas portas, a da esquerda tem três matos na frente, se você cortá-los, eles voltam logo depois, fique no meio deles e ponha uma bomba para eliminá-los de uma só vez e abrir a porta, siga em frente até uma alavanca, puxe-a e volte para o começo, siga pela porta da direita e vá em frente até chegar num local cheio de arbustos, use uma bomba na parede rachada a direita, siga em frente até um baú contendo a Tree Key, volte a sala dos arbustos, alguns estão pequenos e se você pisar neles, eles crescem, a porta se abrirá, quando todos crescerem, eles estão na seguinte formação:

123  
45678  
90ABC  
DEFGH  
IJK

Pise nessa ordem os arbustos, 4, 5, 0, A, 6, 7, B, G, F, J, I, D, 9, 2 e C, isso abrirá a porta, entre e pegue no baú a sua quarta ferramenta, Fire Arrow (flecha de fogo), siga em frente até a parte externa, entre na porta abaixo, aqui tem uma porta escondida atrás do mato na parte direita, vá por ela e você chegará em uma série de enigmas, primeiro, suba a escada mais a direita e elimine todos os matos que puder, usando a flecha de fogo, empurre a pedra que está mais embaixo para a esquerda, elimine os dois últimos matos ao norte das duas pedras, empurre a da esquerda para cima e a da direita para a direita, agora é só empurrar a última para o botão, suba a escada que apareceu, queime os matos que bloqueiam as pedras e empurre-as para os dois botões, vá para a área do chão rachado, você só pode pisar em cada quadro uma vez, se pisar de novo, cairá para o andar anterior que está lotado de monstros, ok, a partir da entrada, no canto direito, dê um passo para o norte, um para leste, um para o norte, e siga leste até o vaso, agarre-o, dê dois passos para o norte, dois para oeste, uma para o sul e siga oeste até não poder mais, dê um passo para o sul, dois para oeste e siga norte até o segundo vaso, dê um passo para leste e um para o norte, segure o R e vire-se para o leste, largue aí o vaso e pegue o outro, dê um passo para o norte e ponha-o no botão a frente, dê um passo para leste, vire-se para o sul e pegue o outro vaso, ponha-o no outro botão e siga pelo caminho que sobrou até a porta ao norte, ufa!

Exploda a parede rachada e entre, desça para a parte mais baixa e suba em uma plataforma ao norte, vá usando o gancho nas estacas de madeira até chegar na porta a nordeste, entre e suba a escada, fique bem em frente a estaca que está abaixada do outro lado, ande em direção a ela até o monstro pisar no botão e levantá-la, use o gancho para passar e siga em frente até a parte externa, atravesse a ponte e ponha uma bomba na porta bloqueada entre e atraia o monstro para o quadrado no centro na sala de modo que você e ele fiquem em cima dele, fazendo-o ceder, desça a escada e abra a porta seguinte com a Tree Key, você encontrará Jyad, ele diz que tem uma árvore a frente cuja madeira é excelente para fazer navios, mas há um monstro guardando-a, recupere-se, salve e siga em frente para enfrentá-lo

CHEFE: Lion x 2

Muito fácil, eles tem pouco HP e seus ataques não são nada que um Stronger não resolva, use seus melhores IPs e eles não duram muito.

Siga em frente até uma grande árvore, após a conversa, o grupo volta para Aley, Jyad diz que o navio ficará pronto em dois dias, Guy e Dekar resolvem dar uma volta pela cidade, compre algum equipamento ou magia que esteja faltando e durma do INN duas vezes e siga para o porto, Jyad está na parte mais a esquerda, fale com ele e após alguma conversa vocês partirão, Jyad pergunta para onde querem ir, há duas opções: Narcysus ou Gruberik, onde está a Ancient Cave, a dungeon mais difícil do jogo (e talvez de todos os jogos de RPG), eu tentarei detoná-la num tópico a parte, se você quiser ir lá agora ou deixar para mais tarde, tanto faz, pois mesmo que você esteja no nível máximo, com as melhores armas e magias e itens de cura para dar e vender, tudo isso lhe será tirado, você entrará em nível 1, totalmente desequipado e com apenas 10 potions, a única vantagem de deixar para mais tarde, é que você pode trazer um monstro cápsula mais poderoso, bem, você decide, de qualquer forma vamos para Narcysus.

#### NARCYSUS

Ao chegar o grupo ouvirá o som de uma flauta, então todas as mulheres jovens da cidade começam a ir para a torre ao norte como se estivessem hipnotizadas, após a cena, se puder, compre novos equipamentos e siga para a torre.

#### TOWER OF SACRIFICE

Siga em frente e na sala com a esfera negra com olhos brancos, passe por trás dela para chegar na porta seguinte, continue em frente até uma alavanca, puxe-a e passe para o outro lado com o gancho, na sala seguinte antes de pisar nos botões, exploda a parede rachada a direita, agora sim pise nos botões e volte a sala anterior, entre novamente pela passagem que você abriu e siga pela porta ao sul, vá em frente até a parte externa, entre na porta a direita, suba a escada e exploda a parede rachada ao norte, siga em frente até um baú contendo a Narcysus Key, volte até a última parede rachada e siga pela porta ao sul, entre na da esquerda e abra a porta seguinte com a Narcysus Key.

Nesta sala, empurre a pedra logo a frente para a esquerda até ficar de frente com a esfera negra que olha pra baixo, puxe a alavanca e empurre a outra pedra para a frente da outra esfera negra que olha para a direita, pise no botão e siga pela porta e suba a escada, aqui há três portas, duas estão bloqueadas por um enigma, a do meio leva ao quarto monstro cápsula, Gusto, trate de pegá-lo e volte, nesta sala há duas setas, dentro delas, símbolos negros, você deve torná-los todos brancos usando bombas neles, comece pela seta da direita, siga o esquema a seguir.

7

148C

259DF

36AE

B

Ponha as bombas nessa ordem: 1, 3, 5, 8, A e F, siga pela porta e vá até a parte externa, puxe a alavanca e volte para a sala das setas, siga o mesmo esquema na seta da esquerda, siga em frente até uma sala com umas pedras que se movem quando você passa ao lado delas, você deve colocar as quatro em cima dos botões para abrir a porta, faça o seguinte, vá para o canto inferior direito e suba para colocar a primeira pedra, daí ande para a esquerda e desça pelo terceiro corredor, suba pelo quarto, desça pelo quinto e suba pelo primeiro para chegar na porta aberta, siga em frente e você chegará onde estão as moças, mas o grupo cai numa armadilha e acabam aprisionados, Idura aparece e diz que as jovens serão sacrificadas para



reviver Gades, mas Dekar, que não caiu na armadilha diz que irá acabar com Idura, ele então some e diz que não pode vencê-lo, mas isso não passa de mais uma armadilha e o "esperto" Dekar acaba caindo feito pato, e agora todos estão presos, mas Dekar não desiste e demonstra toda a sua força, arrebatando as grades, agora é hora e ir pro pau:

CHEFE: Idura

Seu ataque mais perigoso é Plasma Blaster que atinge a todos e causa de 50 a 60 de dano, tenha Maxim curando constantemente e usando IPs e magias de gelo quando der, Selan usa a IP da Water Jewel e a magia Blizzard e Dekar e Guy mandam suas melhores IPs, não ligue para os monstros que ele chama, apesar de eles o curarem, deixe-os para depois que Idura cair.

Idura mais uma vez foge, as jovens salvas agradecem a Dekar, mas logo chegam seus respectivos noivos e as levam embora, deixando o coitado na mão, bem, após a conversa volte para Narcysus e fale com as pessoas para descobrir que Idura fugiu para Karlloon que fica a leste daqui, durma no Inn se precisar e siga para lá.

KARLLOON

Fale com as pessoas para descobrir que uma estranha luz passou por ali e se dirigiu para o templo ao norte, antes de ir para lá, compre novos equipamentos e se der compre as magias Bolt e Absorb, o resto é dispensável por enquanto, se precisar durma no Inn e siga para o templo.

KARLLOON NORTH SHRINE

Siga pela porta a frente, ponha bombas nos pedaços de pilares no chão para revelar um quadrado cinza, empurre o pilar dourado para ele e siga pela porta que se abriu, vá em frente até uma sala com um círculo de teletransporte, dê uma espadada nos dois dispositivos azul e vermelho para fazer aparecer um pilar do outro lado, use o gancho para atravessar e pegue a Dekar Blade no baú, saia desta sala e use o gancho para ativar a alavanca a esquerda, use-o agora no pilar para atravessar, siga em frente até chegar em um candelabro aceso, dê uma espadada nele para apagá-lo e abrir a porta a direita, continue em frente até uma sala com um baú, empurre a pedra que não tem um X para a direita uma vez e depois norte para poder passar e chegar na porta seguinte, não esqueça de pegar o Lion Fang no baú.

Siga em frente até um círculo de teletransporte, entre nele e entre pela porta seguinte, empurre as pedras de modo a abrir caminho até o próximo círculo, não é difícil, por isso vou deixar esse por sua conta, ao conseguir, ponha bombas nas paredes rachadas, entre na da direita e puxe a alavanca, volte e siga pela da esquerda, recarregue-se, salve e pise no próximo círculo, entre na porta seguinte para encontrar Idura, ele diz que devido a suas constantes falhas, perdeu a confiança de seu mestre Amon, um dos quatro Sinistrals e por isso não tem mais nada a perder e vai acabar com o grupo de qualquer jeito:

CHEFE: Idura

Ele continua o mesmo de sempre, então siga o mesmo esquema de sempre, use seus melhores ataques de gelo e também a IP da Dekar Sword para dar cabo da metade do seu HP, cure sempre que necessário.

Antes de desaparecer para sempre, Idura diz que o grupo jamais escapará deste templo, entre pela porta seguinte para encontrar Iris, ela diz que foi capturada por Idura, Selan tenta usar a magia Escape mas ela está bloqueada e o templo está desabando, Iris diz que deve haver um dispositivo que bloqueia a magia Escape, siga sul até uma sala com dois pilares, empurre o da esquerda pra o quadrado a direita e vice-versa, um grande pilar vai aparecer, use o gancho nele para cair no buraco, vá descendo as escadas e

pegue um Fury Ring no baú e ponha bombas nos três pilares rachados, suba a escada a esquerda e desça outra no meio do caminho, antes de entrar na porta seguinte, tire todos os equipamentos de Dekar, entre e você chegará no tal dispositivo bloqueador, Iris e Dekar vão até ele e o destroem, mas então o fantasma de Idura aparece e manda alguns monstros atacarem Dekar que fica cercado, ele manda Iris tirar todos dali e depois de muito hesitar, ela obedece, a torre desaba com Dekar lá dentro.

De volta a Karlloon, o grupo está desolado, Iris diz que a única coisa que pode fazer é rezar por Dekar e se vai, compre alguma coisa que esteja faltando e siga até o templo a leste, saia do outro lado e siga norte até a próxima cidade.

#### TREADOOL

Fale com o cara de cabelo azul e ele pergunta se você quer comprar um barco, responda que sim e ele o leva até o cais, mas o dono do barco não está, o nome dele é Lexis e o marinheiro diz que ele é um inventor e que está sempre precisando de dinheiro para custear suas invenções, por isso está vendendo o navio, ele diz ainda que Lexis está na caverna ao norte, que é o laboratório dele e para fazer a compra, terá que falar diretamente com ele, vamos para lá então.

#### SHAI LABORATORY

Leia a placa na entrada e entre pela porta que se abre, siga pela porta da direita e depois pela da esquerda, na sala seguinte, corte o mato a direita da porta para revelar outro, siga por ela e desça a escada para encontrar Lexis, o grupo pergunta porque ele quer vender o navio, ele diz que apesar daquele ser um bom navio, não é adequado para instalar sua nova invenção, um motor a óleo, segundo Lexis, com ele um navio poderá se mover sem vento, como o grupo não bota muita fé, ele faz uma demonstração, com resultados quase desastrosos, o grupo então acha melhor pedir a Jyad para fazer o navio, Lexis então diz que achava que Jyad não faria mais navios até encontrar a Phantom Tree, mas ao saber que ele já a encontrou, resolve ir com o grupo até ele para que ele possa fazer um navio adequado ao seu motor, Guy diz que não quer que o navio exploda no meio do mar, mas o inventor consegue convencê-los e pede para irem na frente enquanto ele apronta o motor.

Volte para Aleyn e vá falar com Jyad, ele diz que vai levar algum tempo para fazer o navio e pede para esperar por ele em Treadol, siga então para lá e na entrada você encontrará uma garota vendendo flores, mas ela não está muito bem e acaba desmaiando, o grupo a leva para casa junto com os irmãos dela, logo ela acorda e diz que precisa pegar flores para vender no dia seguinte, com a insistência dela em levantar mesmo em más condições, Maxim manda Selan botá-la para dormir com a magia Douse, o grupo então decide pegar as flores para ela, os irmãos dizem que ela costuma pegá-las na montanha ao sul, siga para lá.

#### FLOWER MOUNTAIN

Ponha uma bomba na porta bloqueada, siga em frente até um baú, nele está sua quinta ferramenta, HAMMER, com ela você pode empurrar certos tipos de pilares e quebrar pedras e paredes rachadas, continue em frente até um corredor com uma pedras bloqueando, tire-as do caminho com o Hammer e continue até uma sala com um pilar atrás de uns espinhos, use o Hammer para empurrá-lo até o botão e abrir a porta a frente, siga por ela e pela seguinte, suba a escada e empurre o bloco branco, quebre a pedra e empurre o outro bloco para abrir caminho, repare que há uma porta trancada aqui, lembre-se desse local, na sala seguinte, um enigma, você deve pisar nos três círculos entre os espinhos para pode prosseguir, comece pelo da esquerda, pise no botão e dê um passo para o norte, siga oeste até o final e depois norte até ficar na reta do círculo, agora siga até ele, o próximo é o da direita, pise nele e siga

norte até ficar na reta no círculo, siga oeste até ele, finalmente siga o único possível até o terceiro círculo.

Siga pela direita até o final e quebre a parede mais frágil para encontrar três baús contendo um Flying Axe, um Power Ring e um Dragon Egg, volte e siga pela porta a esquerda e vá em frente até a parte externa, use o gancho nas estacas e siga em frente até encontrar o quinto monstro cápsula, Sully, volte até a sala dos blocos brancos, desça a escada e siga até a sala com um pilar e duas estacas, passe para o outro lado e siga pela porta ao norte, suba a escada e siga pela porta ao sul, caia no local com as setas, ande um pouco para a esquerda e caia de novo, siga pela porta seguinte, para uma sala cheia de monstros, na sala seguinte corte o mato para revelar uma porta secreta, siga pelo caminho de espinhos até chegar num baú contendo um Life Potion, agora siga até um espaço onde você fica de frente para a parede mais escura, use a Hammer nela, volte para a sala anterior e siga pela porta a direita, siga pelo caminho de espinhos até a parede quebrada e lá dentro pegue um Snake Rock, volte e siga até a escada, suba até chegar num local aparentemente sem saída e cheio de pedras e mato, vá quebrando as pedras até e cortando os matos até achar uma rachadura no chão, caia nela, pegue a Burn Sword no baú e siga pela porta ao sul para encontrar um baú contendo a Flower Key, volte até a sala com a porta trancada e use a Flower Key para abri-la, agora é só seguir em frente até chegar na flor especial que Leefa queria, mas antes teremos que passar por um obstáculo que não é flor que se cheire:

CHEFE: Rogue Flower

Ele tem um ataque físico muito poderoso, então é bom aumentar a defesa do grupo logo no começo, outro ataque dele atinge a todos e tira até 120 HP de cada um, use seus melhores ataques de fogo nele e tenha Maxim curando e usando suas melhores IPs quando der, a da Burn Sword é bem eficiente, Blaze é a melhor opção como monstro cápsula.

Pegue o item Pretty Flower e volte para Treadol, vá até a casa de Leefa e o grupo entrega a ela a flor, ela fica muito feliz e diz que a flor ainda não tem nome e pede a Selan que a batize, ela então escolhe o nome Priphea, Leefa diz que irá plantá-la e mostrar para todo mundo o quanto ela é bonita, ok, já fizemos nossa boa ação do dia, continuemos com a nossa jornada, compre novos equipamentos aqui, caso ainda não tenha feito isso, siga para o cais, onde Lexis estará te esperando, ele diz que Jyad está fazendo um test drive, com o navio motorizado, Jyad chega e cumprimenta Lexis pela grande invenção, ele diz que o navio é dele, desde que ele o deixe usar seu laboratório, Lexis não vê problema e Jyad segue para lá, Lexis se junta ao grupo e agora você possui o navio Excerion, nossa próxima parada é Dankirk que fica ao sul, mas se quiser, pode dar uma passada em Forteit Island, um pouco mais ao sul, lá é tipo, a Las Vegas do mundo de Lufia, onde você pode jogar jogos como Black Jack, Caça-níqueis e Bingo, se ganhar muitas fichas você pode trocá-las por ótimos itens, aqui também tem uma loja especial, onde estão a venda todos os itens que você vendeu ou deu de comer aos monstros cápsula, se você tiver grana de sobra, aqui é o melhor lugar para evoluí-los ao nível máximo, ok, continuemos com o roteiro.

DANKIRK

Compre novos equipamentos e magias, suba a escada mais ao sul e entre na porta da esquerda que é guardada, fale com as pessoas lá dentro, parece que os reinos de Dankirk e Auralio estavam em guerra há pouco tempo, mas Leon, o príncipe de Auralio, resolveu presentear o rei de Dankirk com o "Ruby Icon", o maior tesouro de Auralio, e assim tentar por um fim ao conflito, vai haver uma cerimônia no dia seguinte para que a entrega seja realizada, saia e entre na porta a direita, fale com o rei e em seguida tente sair do castelo, dois mensageiros de Auralio tem um conversa estranha, parece que algo está errado, fale com todos no castelo para descobrir que o Ruby Icon foi roubado e isto

ameaça o tratado de paz, saia do castelo e vá para Clemento, fale com Jaffy, (o cara da Ruby Apple, lembra?) e ele fará uma réplica do Ruby Icon, volte para Dankirk e entregue a réplica ao príncipe Leon, ele percebe que não se trata do verdadeiro, mas mesmo assim decide usá-lo, na sala do trono, o rei fica muito feliz com o presente, mas a rainha também percebe a falsificação e as coisas ficam tensas, então a princesa de Dankirk entra na sala e conta aos pais sobre o roubo, você fica sabendo que James, um servo do rei, saiu há algum tempo e foi visto indo para a caverna ao norte, vamos para lá então:

#### DANKIRK NORTH CAVE

Entre na porta seguinte e corte o mato ao norte para revelar um botão, ponha o vaso em cima dele para abrir a porta, na sala seguinte há duas portas ao norte, vá pela da esquerda e siga em frente até um pilar e um olho na parede, empurre o pilar para a frente do olho para poder prosseguir, na sala seguinte dê uma espadada no botão vermelho para torná-lo azul, volte até a sala das duas portas e vá pela da direita, siga em frente até um botão no chão, aperte-o e novamente volte até a grande sala, puxe a alavanca e caia no local com a seta, suba na plataforma no centro e use o gancho no pilar ao sul, siga em frente até um local com uma seta, caia e use uma bomba na ossada para revelar um botão, aperte-o e siga o caminho que se abriu até um botão, torne-o azul e siga até a plataforma com mato na parede, corte-os e use bombas na parte rachada até quebrá-la, entre, aperte o botão e pegue um Earth Fruit e um Brave no baú, empurre os blocos para abrir caminho e volte até a grande sala.

Siga pela porta da esquerda até a sala dos espinhos, vá pela porta ao sul e siga em frente até um local com três alavancas, atire flechas nelas para poder prosseguir, siga até uma sala com um baú contendo um Fury Ribbon, ponha uma bomba na parede rachada a frente e na sala seguinte corte o mato nas paredes para revelar dois olhos, ponha bombas na frente deles para fechá-los e fazer a pedra cair em cima do botão no chão, atrás da escada tem outro olho escondido no mato, feche-o para que o botão vermelho caia, torne-o azul e desça a escada, siga até um baú azul que está inacessível, pise no círculo e empurre o o bloco cinza para um dos botões laterais, volte a sala anterior e pise no local onde estaria o botão para acender uma das tochas, volte e repita o processo com o outro botão e você podera acessar o baú que contém a Dankirk Key, pise no círculo novamente e ponha o bloco no símbolo do meio para poder acessar o botão vermelho, torne-o azul e volte para a sala dos espinhos.

Desça a escada ao norte dos espinhos e siga até uma porta trancada, repare que a direita dela tem um piso ligeiramente diferente, pise nele para abrí-la, mas antes de seguir por ela, corte o mato logo abaixo e siga por uma passagem secreta até chegar em três baús, contendo um Flame Jewel, um Figgoru (arma para Lexis) e um Dragon Egg, agora sim, siga pela porta, na sala seguinte há duas escadas, sendo que uma delas está inacessível, há também um quadrado no chão, você pode removê-lo dali para revelar um buraco, caia nele, puxe a alavanca ao sul e suba a escada, use o gancho no pilar e desça a outra escada, recupere-se, salve e continue em frente até a sala com a alavanca, use uma flecha nela e siga pela ponte que apareceu, empurre os blocos nos quadrados pretos de modo a formar uma seta para baixo, é bem fácil, então vou deixar mais esse puzzle pra você resolver sozinho, ao conseguir, siga em frente até chegar na porta que pode ser aberta com a Dankirk Key, na sala seguinte, tem um pequeno labirinto para chegar na próxima porta você deve seguir por um caminho meio escondido na parte esquerda, siga em frente e no meio do caminho, salve se quiser, logo você encontra James, ele trouxe o Ruby Icon para entregá-lo a Klaus, o príncipe de Gratze, em troca ele seria um nobre neste reino, mas para acabar com a festa deles estão aqui o "Poderoso e Invencível Guy", o "Gerreiro da Justiça Maxim", o "Gênio do Século Lexis" e a... ESPOSA MÁGICA SELAN? Temos que concordar com

a moça, esse nome é bem estúpido, também, foi criado por Guy, bem, o príncipe então manda seus guardas te atacarem.

CHEFE: Guard x4

Nem vale a pena citar seus ataques, use magias e IPs que atinjam a todos, de preferência do elemento fogo e eles não devem passar do segundo turno.

O príncipe Klaus foge e o grupo recupera o Ruby Icon e captura James, de volta ao castelo, o rei manda jogar James na prisão e as paz entre os reinos parece que finalmente será uma realidade, saia do castelo e siga para Auralio que fica ao sul daqui.

AURALIO KINGDOM

Não há muito a fazer aqui, compre as poucas coisas novas que há na loja e siga para o palácio ao norte (bem, palácio é um elogio e tanto, isso aqui tá mais pra um sobrado de periferia), fale com o príncipe para que ele abra o portão aquático e você possa prosseguir, pegue o barco e siga sul até um castelo.

FERIM KINGDOM

Fale com as pessoas para saber que um homem estranho entrou na torre a nordeste, compre coisas novas e se possível compre a magia Champion, siga para o segundo andar e fale com o cara de cabelo vermelho, ele é Hanz, um guarda do castelo e diz que precisa ir até a torre, mas Maxim diz que se o homem que entrou lá for um dos Sinstrals, não é bom que Hanz vá, mas ele diz que precisa pegar uma joia que está no topo da torre para o príncipe Eric, pois essa foi a condição que a princesa de Ferim deu para se casar com ele, só que Hanz não irá fazê-lo pelo príncipe, mas pela princesa, pois é apaixonado por ela e quer vê-la feliz, depois que Hanz se for saia do castelo e siga para a torre.

NORTHEAST TOWER

Entre na porta seguinte e use o Hammer na parede rachada a direita, siga em frente até um sala com um pilar móvel e dois fixos, use o hammer no pilar móvel uma vez e depois use o gancho e siga pela porta ao sul, suba a escada e entre na porta da esquerda, dê uma espadada nos dois círculos com setas para que eles fiquem virados para a direita e então puxe alavanca, volte e entre na porta da direita, siga em frente até uma grande sala, aqui tem um baú contendo a arma Stun Gun para Lexis, continue em frente até uma sala com um puzzle, você tornar brancos todos os símbolos pretos pisando neles, entre pelo norte e siga sul até o final, dê dois passos para a esquerda, dois para o norte, um para a direita, dois para o norte, siga para esquerda até o final, dê um passo para o sul, um para a direita, um para o sul e a partir daí é só seguir o resto do caminho até a saída do sul.

Entre pela porta que se abriu, desça a escada e pegue a Trial Key no baú, volte até a sala da ponte móvel e coloque as duas setas da direita apontando para a esquerda, vá para a parte da esquerda e puxe a alavanca, siga em frente até uma sala com plataformas móveis, pise na que está logo a frente e em seguida pise na que está ao norte para chegar num baú contendo um Samu Jewel, pise na única plataforma acessível para voltar ao começo, mexa na seta para virá-la para a direita, pise na plataforma e em seguida mexa na seta ao sul para virá-la para a direita, pise na plataforma de baixo para chegar no baú contendo um Mysto Jewel, volte ao começo e vire a seta para baixo, suba na plataforma e então vire a seta para cima, suba na plataforma para chegar na porta seguinte, siga em frente até a porta que pode ser aberta com a Trial Key.

Na sala seguinte, puxe as duas alavancas de modo a deixar os dois monstros incomunicáveis, agora ande contra a porta ao norte e eventualmente eles irão

pisar dos dois botões ao mesmo tempo abrindo-a, você encontrará Hanz, ele não consegue se mexer devido a uma forte onda de energia, você conhecerá então Amon, o segundo Sinistral, Guy tenta atacá-lo, mas é facilmente repellido, Amon diz que ainda é cedo para lhes mostrar o verdadeiro terror e vai embora, Hanz diz que a joia está na sala seguinte, entre e o que o grupo encontra parece ser uma simples pedra, mas Hanz diz que é isso mesmo o que ele veio buscar e volta para o castelo, volte você também e vá para a sala do trono, o Príncipe Eric não acredita que uma simples pedra seja a joia que estava na torre e oferece a princesa uma safira, mas ela rejeita e diz que a pedra que estava na torre foi um presente de Hanz quando eles ainda eram crianças e que todo esse tempo ela o guardou como um tesouro, Hanz diz que ainda não é digno da princesa e vai treinar para ficar mais forte, ela pede para que ele não a deixe esperando muito e ele promete que não irá, o príncipe vai embora furioso e tudo parece estar bem, quando então um guarda chega e informa que um homem destruiu a cidade de Agurio, ao norte da torre que acabamos de visitar, o grupo conclui que trata-se de Amon, vamos para lá.

#### AGURIO

Tudo está em ruínas e todas os habitantes foram massacrados, você encontrará Iris ao norte, ela diz que Maxim deve desistir pois não tem poder suficiente para derrotar Amon, mas Maxim diz que não pode saber até tentar, Iris então fala que para derrotar os Sinistrals é preciso possuir uma grande onda de energia e existe uma espada chamada Dual Blade que amplifica essa energia, mas Iris não sabe onde está, Maxim diz que irá procurá-la, Iris diz que viu uma esfera de luz indo para o sul e antes de partirmos ela pede para ajudá-la a enterrar os mortos, após o serviço feito, Iris se vai e Maxim pergunta se algum dia ela dirá que ela é na verdade, ela diz que um dia dirá mas talvez ele não goste de saber, bem, volte para Ferim, pegue o barco e siga sul até a vila de Treble, a única coisa a fazer aqui é comprar umas duas coisas novas no mais, continue seguindo sul até outra cidade.

#### POTRAVIA

Compre equipamentos e magias novas se puder e fale com as pessoas para saber que há uma vila de elfos ao sul daqui, mas para chegar lá é preciso passar pela Montanha Sem Retorno (Ui, que meda!), siga até uma casa grande ao norte, aqui é o laboratório do Dr. Kirmo, um amigo de Lexis, desça a escada e fale com ele, é o cara de cabelo verde, ele diz que desenvolveu um modo de transformar o seu navio num submarino e pergunta se você permite que ele faça isso, aceite e Kirmo manda pegar os planos do submarino, mas uma garota os rouba, um dos cientistas diz que era uma garota elfa e que sem os planos não será possível fazer o submarino, saia da cidade e siga leste e depois sul pela floresta até uma montanha.

#### MOUNTAIN OF NO RETURN

Entre na porta a frente e você verá duas estátuas que te repelem se você ficar na frente delas, empurre a estátua da direita para cima uma vez e passe por trás dela, na sala seguinte tem várias estátuas e um pilar, eles estão dispostos da seguinte maneira:

```
3 |           <- 4
  v           | 5
2->          v
           | 6
1->          v
```

7-> <-8

As setas indicam para onde estátuas estão viradas, faça o seguinte: empurre a estátua 7 para cima uma vez e empurre a estátua 8 para a esquerda até ficar na reta da estátua 2, empurre o pilar para a esquerda até ficar de frente com a estátua 3, passe por trás dele e empurre a estátua 8 para cima até o final, empurre o pilar para o norte até o final, em seguida empurre a estátua 7 para a direita duas vezes e para o norte até o final, siga para a porta seguinte e vá em frente até chegar em outra sala com estátuas, empurre a primeira estátua que você ver, que está virada para a esquerda, para baixo duas vezes, em seguida empurre a estátua que estava ao lado dela, virada para o norte, para a direita sete vezes, empurre a estátua abaixo para o sul quatro vezes, agora há três estátuas paralelas no lado esquerdo, empurre a do meio para baixo e pegue uma Aqua Sword no baú, empurre a primeira estátua que empurrou para cima três vezes, daí siga oeste e sul até o final, empurre a estátua a direita para cima até não poder mais, daí mesmo, siga leste até o final e empurre a estátua virada para a esquerda para baixo três vezes, empurre a estátua virada para baixo antes dela para baixo até o final, agora é só seguir para a próxima porta, ufa! Você encontrará a garota, mas um grupo de monstros a cerca, vamos a luta:

CHEFE: Gargoyle x4

O mais aconselhável aqui é ter IPs poderosas que atinjam a todos, caso não seja possível, acabe com um de cada vez, mas bem rápido, pois eles tem um ataque físico poderoso, não hesite em usar Champion se necessário.

A garota diz que não pediu sua ajuda, então outra elfa chamada Artea aparece e briga com ela, dizendo que roubar é errado, mesmo que o laboratório esteja vazando óleo e matando as flores, Lexis diz que irá remodelar o laboratório, para que não vaze mais óleo e vai encher Potravia de flores, Lexis sai do grupo e diz que estará esperando por Maxim e os outros, logo, mais elfos aparecem e dizem que uma bola de energia apareceu sobre a vila deles, Maxim diz que eles devem ir para lá rápido, mas Artea diz que não pode levar humanos para a vila, Guy diz que não há tempo para discutir ou o povo da vila será massacrado, Artea acaba aceitando e transporta todos para a vila, ao chegar você fica sabendo que Amon sequestrou Karyn, a mãe da garota, e a levou para o Divine Temple ao sul daqui, Artea diz que há uma energia muito forte lá, Guy então diz que a última coisa que precisam é de um Amon mais poderoso e que devem ir para lá já, Artea diz que eles não poderão entrar sem um elfo e se junta ao grupo, há coisas novas para comprar na loja, mas acima de tudo, aconselho a comprar a magia Fry para Artea, durma no Inn e quando estiver pronto saia da vilae siga sul para o templo.

DIVINE SHRINE

Siga em frente até chegar numa sala enorme, cheia de pilares fixos e móveis e escadas, use o gancho para chegar até um pilar móvel na parte esquerda, empurre-o para o norte até não poder mais, volte até a parte mais a esquerda e siga norte até outro pilar móvel, tire-o do caminho e siga sul até uma chegar numa escada, suba para chegar a um baú contendo uma Revive Armor, volte e siga para a primeira escada, desta vez siga até um pilar móvel na parte direita, empurre para o norte até não poder mais, volte para a plataforma anterior e siga pela esquerda até uma alavanca, mas antes de puxá-la, suba a escada e siga em frente até um baú azul contendo a Heart Key, volte e use o gancho na alavanca para fazer subir uma plataforma, por ela você pode chegar ao pilar móvel que você empurrou e seguir até uma escada, subindo, você chegará num local cheio de vasos, remova os vasos da parte norte até encontrar um botão que remove os espinhos a frente, siga até a próxima escada para chegar num baú contendo o Rocket Ring, caia no local da seta e volte até primeira escada, faça todo o caminho até a sala dos vasos novamente e remova os da parte sul até encontrar um chão rachado, pise

nele para voltar ao andar de baixo, siga sul e depois leste até chegar em outra escada, siga em frente até uma sala com uma plataforma móvel, use o gancho no botão ao norte dela para ir para o outro lado.

Continue seguindo em frente até uma parede rachada, exploda-a e lá dentro um puzzle bem fácil, há cinco quadrados com notas musicais dispostos numa linha horizontal (12345), pise nessa ordem, 3-2-4-1-5 e os espinhos irão baixar, siga até o baú contendo um Dragon Egg, volte a sala anterior e siga pela porta ao sul e vá em frente até chegar na porta que pode ser aberta pela Heart Key, na sala seguinte, use o Hammer para empurrar os pilares para os quadrados brancos e abrir a porta seguinte, siga em frente e você chegará onde está Karyn e Amon, ela usa todo o seu poder para tentar destruir o Sinistral, mas não adianta, embora ele tenha sentido o baque e dado no pé, Karyn acaba morrendo e diz que Artea é a última esperança dos elfos e deve destruir esse mal, Artea diz que vai acompanhar Maxim em sua jornada e se junta ao grupo definitivamente, volte a Eskerito para dar as más notícias a filha de Karyn, após a conversa, siga para Potravia, vá para o laboratório e fale com Lexis que diz que seu navio-submarino está pronto.

Nossa próxima parada é Barnan a oeste daqui, mas antes vamos pegar os dois últimos monstros cápsula, siga para uma ilha a oeste de Barnan, lá tem um grande árvore, entre nela para encontrar o sexto monstro cápsula, Darbi, agora siga para Parcelyte e pegue o navio, vá para baixo d'água e um pouco ao sul você verá um buraco, entre nele e procure neste local, por alguns redemoinhos, um deles te leva ao sétimo e último monstro cápsula Zeppy, os outros te levam a baús com Secret Fruits, há ainda uma vila chamada Pico, no extremo leste, a oeste dela você verá um templo, ele só pode ser acessado por baixo d'água, nele está o Egg Dragon, se você pegou os oito Dragon Eggs, fale com ele e ele te concederá um desejo, você terá quatro opções, um Set de poções que aumentam status, um set de Fruits para os monstros cápsula, um Ancient Shield e um set de Aneis, escolha um e o Dragão irá espalhar os ovos pelo mundo em dungeons aleatórias, para achá-los mais facilmente você precisa do Jewel Sonar que pode ser ganho em Forfeit Island, se conseguir fazer os quatro pedidos, o dragão irá te desafiar e ele é o inimigo mais poderoso do jogo, mesmo com todos em Lv.99, você vai ter muito trabalho, mas se conseguir derrotá-lo ganhará o Egg Ring, o melhor anel do jogo e o Egg Sword, uma espada relativamente fraca, mas com um IP monstruoso, ok, agora siga para Barnan, compre novos equipamentos e siga até o templo ao sul, mas o chão na entrada desabou e não dá pra prosseguir daqui, pegue o navio e vá para baixo d'água, ao sul do continente tem um buraco, entre nele e siga para o redemoinho logo a frente.

#### SHRINE OF VENGEANCE

Suba a escada, dê uma espadada no botão vermelho para torná-lo verde e abrir a porta ao norte, siga até uma sala com uma escada no meio, desça-a para chegar numa sala com quatro blocos, dois azuis e dois vermelhos e um botão que está vermelho, primeiro, ponha os blocos vermelhos nos quadrados pretos que estão acessíveis, isso ira baixar parte dos espinhos, agora ponha os blocos azuis nos outros quadrados e dê uma espadada no botão vermelho para baixar o resto dos espinhos e poder pegar a Ghost Key no baú, volte a sala anterior e suba a escada a esquerda, siga pela porta ao sul e você chegará num local com várias paredes rachadas, exploda todas para revelar duas passagens, a da direita te leva a um baú com um Heal Armor e a da esquerda te leva a porta que pode ser aberta com a Ghost Key.

Desça a escada e suba na plataforma móvel, siga em frente até uma sala com um pilar caído e umas caveiras, exploda tudo para encontrar um chão rachado, pise nele e siga até um círculo de teletransporte, mas não pise nele, aqui há uma escada aparentemente inaccessível, ponha bombas nos pilares rachados para poder prosseguir, siga em frente até chegar num local aparentemente sem



saída, repare que a direita tem um pilar rachado, deixe estar por enquanto, vá pela esquerda até um final e ponha uma bomba aí, suba as escadas até chegar num baú contendo a Evil Jewel, não a equipe, ela está amaldiçoada, volte um andar e ponha uma bomba na parede a direita, entre e pegue uma Bright Armor no baú, volte até o pilar rachado que eu disse antes e use o Hammer nele para poder prosseguir, entre na porta seguinte e você verá dois tapetes, um verde e um vermelho, tem também um bloco, você deve deixar o tapete vermelho liso, passando o bloco por cima dele, para abrir a porta ao norte, siga por ela, recupere-se, salve e continue em frente até chegar numa esfera negra, prepare-se para um chefe:

CHEFE: Venge Ghost

Ele pode usar magias como Thunder e Firebird, portanto fique atento a cura, evite usar magias nele, pois elas não são muito eficientes, mande seus melhores IPs, o da Crystal Wand é bem eficiente contra ele, não posso recomendar um monstro cápsula para esta situação, pois duvido que algum deles dure mais de dois turnos.

Artea põe o fantasma para descansar em paz, siga em frente e pegue o Cursed Bow no baú e saia deste local, volte para Barnan, Iris estará te esperando, fale com ela e ela diz que precisa falar a sós com Maxim, Selan não permite e Iris diz que os laços entre eles são tão frágeis, que ela não confia nele, Selan diz que não é bem assim, então Iris diz para eles irem até a torre da verdade, onde a verdade sobre cada um será revelada, depois que ela se for, equipe o Cursed Bow em Artea, vá até a igreja e peça ao padre para remover a maldição (LIFT), o Cursed Bow se transformará no Arty's Bow, que atinge todos os inimigos de uma vez, saia da cidade, pegue o barco e siga sul até a vila de Durale, lá compre novos equipamentos e se possível, a magia Zap, saia e siga oeste até uma torre.

TOWER OF TRUTH

Siga em frente até uma sala com botões com notas musicais e dois botões abaixo, pise no da esquerda e os pilares de baixo se levantarão cada um a uma altura, pois bem, pise nos botões musicais na ordem do mais baixo para o mais alto e você abrirá a porta a direita, siga em frente até uma alavanca, puxe-a e volte até a sala anterior ao puzzle, tem uma parede rachada ao norte, exploda-a e use o gancho para para para o outro lado, siga em frente até uma sala onde tem olhos que te empurram e um botão vermelho acerte-o com uma flecha para subir os pilares, use o gancho no pilar ao sul, vire-se e acerte o botão novamente, passe por trás do olho, siga oeste e acerte o botão mais uma vez para poder prosseguir.

Suba a primeira escada e entre na porta, siga até um local com o chão rachado e caia, detone a parede rachada e pegue um Super Sword no baú, quebre mais uma parede e faça todo o caminho até a parte externa, suba duas escadas e entre na porta para ver dois botões no chão, pise no da direita e vá para a sala seguinte, você verá mas botões com notas musicais, pise nos de baixo na seguinte ordem da esquerda para a direita: terceiro, segundo, quarto e primeiro e então use o gancho para pisar no botão mais acima, desça a escada a direita e siga até uma sala com dois vasos e uma caixa, ponha a caixa no botão da esquerda e um dos vasos no outro botão, siga pela porta que se abriu e vá em frente até uma sala cheia de montros, siga pela porta ao norte, até chegar numa sala com uma caixa, um vaso e botões.

Faça o seguinte: ponha o vaso e a caixa nos botões a esquerda, atravesse as pontes até o final e empurre o bloco para o botão de baixo, pegue o vaso e ponha no botão ao sul, pegue a caixa e ponha no próximo botão siga pela esquerda e empurre o bloco para o botão de cima, volte, pegue a caixa e ponha no botão mais ao sul, ao fazer isso ponha uma bomba perto dela e atravesse a porta ao sul antes dela explodir, entre na porta seguinte e pegue

a Truth Key no baú, faça todo o caminho de volta até a parte externa, suba a escada e entre na porta, abra a porta seguinte com a Truth Key, suba a escada e siga norte para um save point, volte e siga pela porta ao sul, vá em frente até encontrar Iris, ela diz que o espelho na sala seguinte e Maxim e Selan entram, lá dentro eles tem um conversa onde dizem que tem certeza dos seus sentimentos um pelo outro e não precisam de nenhum espelho para isso, assim, eles decidem não olhar para ele, os outros e você é atacado por alguns dragões, nada preocupante, repare que o reflexo de Maxim e Selan aparece no espelho quando eles recuam para perto dele, após acabar com eles o espelho estará quebrado e Iris terá sumido, após o grupo sair, ela retorna e reconstrói o espelho, mas a figura que aparece nele tem cabelos azuis, você deve se lembrar dela no começo do jogo, Erin...

Saia deste local, pegue o seu barco e siga oeste até ver uma cidade cercada por montanhas, mergulhe e entre no espaço no meio e suba a superfície, entre em Chaed e fale com as pessoas para saber que há um dragão na montanha a oeste e que ela está prestes a entrar em erupção, compre novos equipamentos e siga para a montanha.

#### DRAGON MOUNTAIN

Ande um pouco para a direita, suba a escada e entre na porta a frente, siga até chegar num local com duas portas e alguns arbustos, para abrir a porta da esquerda você deve eliminar todos, mas eles se regeneram depois de algum tempo, eles estão dispostos da seguinte maneira:

123

45

6 7

8

Faça o seguinte: Corte o arbusto 5 e fique no lugar dele, corte o arbusto 4 e a partir daí, faça um caminho de bombas até o arbusto 8, isso dará cabo de todos eles, siga pela porta que se abriu e pegue o Sonic Ring no baú, use o gancho na estaca a direita para passar, suba a escada e siga em frente até um encruzilhada, mas não dá para ir para o norte ou para o sul, na parte direita tem chão rachado, você deve atrair o monstro para ele, se conseguir poderá ir pela porta ao sul, siga por ela e use o gancho na estaca a esquerda, agora é só ir em frente até um baú contendo a Magma Key.

Volte até a sala anterior e acabe com os três monstros, pise no chão rachado para voltar ao começo, siga para a porta mais a direita e abra a porta seguinte com a Magma Key, aqui você deve usar o Hammer para mover os pilares de modo que possa usar o gancho neles, primeiro siga até onde tem três baús contendo um Miracle, um S-Pro Ring e um Magical Armor, agora use a magia Reset e siga para a direita, suba a escada e siga até um local com um puzzle bem chato, você deve usar flechas de fogo nas plantas antes que cresçam totalmente, se isso acontecer o puzzle é resetado, as plantas estão dispostas da seguinte maneira:

1 2 3

4 5 6

7 8 9

A partir da porta, dê um passo para a direita e siga sul até a planta 5, vire para a esquerda e atire, dê um passo para esquerda e atire de novo, vá para baixo da planta 6, vire para cima e atire, siga pela esquerda até ficar entre as plantas 4 e 7, vire para baixo e atire, vire para cima e atire de novo, siga pela direita até ficar entre as plantas 6 e 9, vire para cima e



(A | |) (B ->) (J | |) (G | |) (F <-) (A <-) (D <-) (C | |) (B ->) (J -> |)  
V V V V  
^ ^ ^  
(E |) (G <- <-) (I <- <-) (B |) (J -> ->) (H -> ->) (E |) (I | ->) (B <-).  
V

Se você conseguiu sem usar esta solução pode gritar um palavrão bem cabeludo seguido da frase "EU SOU F@#\$!", de qualquer forma, pegue os itens Mega Shield, Holy Robe, Legend Helmet e Lizard Tail nos baús, desça a escada a direita e siga norte até chegar em três baús contendo um S-Myst Ring, um S-Power Ring e um Miracle, caia no local com um botão e pise nele, siga pela até um baú contendo um Hidora Rock, vá caindo até chegar na ponte, siga oeste até a estaca, use o gancho e continue oeste e depois norte até um parede rachada, atrás dela tem um báu contendo um Gorgon Rock, volte e siga pela ponte até que ela mude de posição, desça a escada e siga em frente até encontrar o Elder de Chaed, após alguma conversa, é hora de enfrentar o Dragão:

CHEFE: Fire Dragon

Ele tem ataques com Incendiary que causa de cerca de 200 de dano por fogo, Douse, que pode por o grupo para dormir além do ataque físico muito poderoso, cure a cada turno para evitar maiores problemas, se tiver a Lizard Tail, o IP dela é uma maravilha aqui, no mais, use magias com Dragon, Ice Valkyrie e qualquer outro ataque de água ou gelo, se tiver Zeppy num alto nível, também é uma boa pedida.

O Elder fica impressionado com o poder do grupo e diz que estará esperando por eles em Chaed, saia deste local e siga para lá, a casa dele é um que tem um cara de cabelo azul na frente, entre e fale com o velho, ele dirá que você deve ir a Preamarl, a terra das sereias, pois a rainha de lá pode saber onde está a Dual Blade, o Elder te entrega a Jade of Mermaids, saia da cidade e siga para ilha a nordeste, é a mesma com a grande árvore onde você pegou Darbi, mergulhe e entre no buraco, siga em frente até o redemoinho.

PREAMARL

Compre alguns novos equipamentos e siga até o palácio ao norte, fale com a Rainha Marla e ela diz que em um templo localizado no centro de três ilhas, há uma espada que pode ser a Dual Blade, nessa hora chega um soldado e diz que a Princesa Piara foi levada pelas correntes marítimas até uma caverna onde vive o perigoso Navio Fantasma, a Rainha sai, siga para as três ilhas triangulares ao norte e entre no buraco no centro delas, siga em frente e você encontrará a Rainha e sua filha, mas logo em seguida vai ter que encarar o navio fantasma:

CHEFE: Ghost Ship

Ele não tem nenhum ataque preocupante se você estiver num alto nível, use magias como Zap e Firebird além dos seus melhores IPs, não ligue para os inimigos que ele chama e concentre seus ataques no navio.

As correntes marítimas voltam ao normal, após a conversa, as sereias são arastadas por outra correnteza, entre em um dos redemoinhos a frente e você logo as encontrará na entrada do templo, Maxim sente uma grande energia lá dentro, as sereias tentam entrar mas são vaporizadas, querendo vingança, a Rainha tenta entrar também, mas é impedida por Selan que a põe para dormir, Maxim manda a princesa levar sua mãe dali e diz que vai entrar no templo, entre e siga até um círculo de teletransporte, pise nele e siga norte até encontrar a Dual Blade que ressoa para Maxim, você então conhecerá Daos, o líder dos Sinistrals, ele diz que quer destruir o mundo por causa da Dual Blade, pois o fato de ela estar ressoando é porque existem humanos capazes de lutar contra os Sinistrals e isso eles não podem admitir pois esse mundo

deve ser governado pelos mais fortes, Maxim diz que irá derrotá-lo com a Dual Blade, mas quando ele tenta pegá-la, ela desaparece, Daos então diz que Maxim não é digno da espada e o grupo é transportado para Chaed, uma ilha surge no céu, controlada por Daos, ele destroi Chaed e desafia Maxim a ir até lá.

Saia da cidade e siga para Potravia, vá falar com Lexis e ele diz que para chegar em Doom Island (nome que ele mesmo deu) ele irá remodelar o navio para se tornar uma aeronave, mas para isso precisa de outro motor e como o primeiro levou anos para ser construído, não dá pra fazer outro a tempo, mas ele diz que há outro meio, existe uma nação governada por militares chamada Gratze (já ouvimos falar desses caras), cuja tecnologia é bem avançada, eles possuem tanques que tem o motor necessário, mas eles não irão simplesmente nos dar de bandeja, logo, teremos que pegar a força, saia de Potravia e telporte-se para Dankirk, pegue o navio e siga para a parte norte do continente, mergulhe e procure por um buraco nessa área, entre e siga até o redemoinho a leste, saia do navio e siga em frente até chegar no castelo.

#### GRATZE

Ao sair, os guardas irão te levar para a prisão, lá você encontrará dois velhos conhecidos, Bart e Berty, após alguma conversa, eles abrem a cela e se mandam, recarregue-se e salve na cela a esquerda e siga pela porta ao sul, acabe com os guardas e suba a escada, siga em frente até uma sala com mato na parede, corte-os e ponha uma bomba na parede rachada, entre e suba a escada, empurre o pilar móvel para revelar outra escada, desça e atire uma flecha na alavanca, pegue o Basement Key no baú e volte até a sala com o mato, siga pela porta a esquerda, aqui tem um vaso e um botão, mas ao contrário do que você possa pensar, não é pra colocar o vaso no botão, eu confesso que mofei um pouco nessa parte até descobri que era pisar no botão segurando o vaso (casquinha de banana), entre pela porta que se abriu e empurre o pilar para o botão, use o gancho para passar para o outro lado e ative a alavanca, volte para a sala anterior e siga pela porta ao sul.

Acerte o olho com um flecha para poder prosseguir, siga em frente até um local com mais três portas, entre pela porta inferior direita e siga até a próxima, ative a alavanca e use o gancho para chegar no baú que contém um Miracle, volte a sala das três portas e siga pela porta ao norte, vá em frente e logo você chega na porta que pode ser aberta com a Basement Key, na sala seguinte tem um puzzle, apenas siga a seguinte rota: sul, sul, leste, leste, sul, norte, leste, sul, oeste e sul, siga em frente até chegar onde estão Bart e Berty, eles foram capturados e o príncipe de Gratze quer praticar tiro ao alvo com eles, após muita conversa, ele manda os soldados te atacarem, mas eles são apenas aperitivos, acabe com eles e vamos ao prato principal:

#### CHEFE: Tank

Logo no começo aumente a defesa de todos, pois essa coisa tem uns ataques bem poderosos, não use magias contra ele, pois são ineficientes, aumente o ataque de todos e use ataques normais e IPs que não causem dano elemental, fique atento a cura.

Você consegue o motor, mas o príncipe fica totalmente possesso e ativa uma especie de mecanismo de auto-destruição do castelo, Bart e Berty se mandam e Selan transporta o grupo para Potravia, vá falar com Lexis para obter sua aeronave, siga para as três ilhas triangulares e entre na vila de Narvick, compre novos equipamentos, são os melhores que você poderá comprar, vá para mais ao norte e fale com o Elder, ele diz que você precisa pegar itens especiais nas três torres que estão nas três ilhas, mas eles estão selados e para quebrar esse selo você levar três "garotas-chave", uma para cada torre, a primeira, Lisa, se une a você, vamos então para a torre perto da cidade.

#### SHUMAN ISLAND SEALED TOWER

Siga em frente até a primeira porta que encontrar, entre e siga até outra porta, lá dentro tem um baú com um S-Ice Ring, volte até a primeira porta e siga em frente até outras duas, entre na da esquerda e suba a escada, mais duas portas, entre na da esquerda e pegue o S-Water Ring no baú, volte e siga pela da direita, vá em frente até um beco sem saída, acabe com o monstro e uma escada aparecerá, suba e siga em frente até um local com uma escada na parte mais a leste, antes dela tem uma porta, desça a escada e siga em frente até um baú contendo um S-Thunder Ring, volte até a porta antes da escada e acabe com o dragão para revelar outra escada, siga em frente até o save point, recupere-se salve e continue em frente para chegar até o selo, mas Gades está de volta e diz que graças a Erin ele pode reviver, ok, vamos ao ataque.

#### CHEFE: Gades

Ele tem os mesmos ataques da última batalha, ou seja, nada preocupante, use o IP Force Field assim que a batalha começar e nem precisará curar, mande seus melhores ataques e as magias Zap e Thunder e Gades não dura muito.

Gades diz que enquanto Erin viver ele sempre voltará pra nos atormentar, Lisa quebra o primeiro selo e você ganha a Pearl Armor, que não é a melhor armadura em termos de defesa, mas tem um excelente IP, saia deste local e volte para Narvick, fale com o Elder e Marie, a segunda garota-chave se juntará a você, siga para a torre a nordeste.

#### STRADA ISLAND SEALED TOWER

Suba a primeira escada a esquerda e depois suba a outra mais a direita, siga em frente até um local sem saída, acabe com o fantasma para revelar uma escada suba e siga pela porta a noroeste, acabe com o dragão para revelar outra escada, siga em frente e salve no caminho, logo você chegará ao selo e Amon aparece, desta vez não tem jeito, vamos ter que encará-lo:

#### CHEFE: Amon

Com certeza ele é bem mais forte que Gades, Chaos Wave pode causar confusão, Glacial Lance atinge a todos e causa uns 150 de dano, ele também pode usar Ice Valkyrie que causa dano semelhante, use a mesma estratégia que usou contra Gades, só que desta vez a cura será bem mais constante.

Marie quebra o segundo selo e você consegue o Pearl Helmet, um bom elmo e com um ótimo IP, volte para Narvick para pegar a terceira garota, Clare e levá-la para a última torre a noroeste, mas antes um aviso, se tiver alguma coisa de opcional pra fazer, faça agora, pois não terá outra chance depois.

#### KAMIRNO ISLAND SEALED TOWER

Entre na primeira porta e siga a até segunda, lá tem um S-Fire Ring no baú, volte e siga em frente até um local sem saída onde terá que matar mais um monstro para revelar uma escada, siga em frente até chegar numa sala com um fantasma em frente a um quadrado preto, acabe com ele para revelar mais uma escada, siga em frente e se quiser salve no meio do caminho, logo você chegará no terceiro selo e Clare irá desfazê-lo, você ganhará o Pearl Shield, mas Daos aparece e quer tomar os "Pearl Itens" de Maxim, ele usa seu poder para derrotar o grupo, mas Maxim resiste e os dois tem um duelo de energias, então a Dual Blade finalmente escolhe Maxim para ser seu portador, o que deixa Daos irado, ele vai embora, as três garotas então se unem e prendem a Doom Island em um campo de força, mas Amon havia atacado a nave e sem ela não dá pra chegar lá, Selan transporta o grupo para Potravia, lá Lexis diz que irá reparar a nave e manda o grupo descansar enquanto isso, Maxim pede para ter uma conversa com Selan, ele pede para ela ficar, mas logo é interrompido por ela que diz para ele parar de querer deixá-la de fora de

sua batalhas, ela irá acompanhá-lo onde quer que ele vá e os dois voltarão juntos para o filho Jeros, Guy ouve a conversa e diz a Artea que está preocupado por eles, Artea diz que eles sabem o que devem fazer e a quem deve proteger e diz que Guy também deve ter alguém esperando por ele, ele diz que sim e que quando tudo isso acabar vai dar uma grande festa, após a conversa, siga para onde está Lexis e ele terá terminado os reparos na nave, mas cidade é invadida por monstros que estão no mar também e desse jeito não dá pra movê-la, as coisas pareciam perdidas quando então, eis que surge, Dekar, VIVO, para alegria de todos, ele diz que cuidará dos monstros aqui e manda o grupo ir para o castelo dos Sinistrals, eles então partem e apesar dos ataques de Amon, conseguem chegar a ilha, a batalha final se aproxima.

DOOM ISLAND (Dungeon Final, e não há retorno)

Antes de mais nada, equipe a Dual Blade em Maxim, caso ainda não o tenha feito, siga pela porta a esquerda e pegue um Miracle no baú, desça a escada e saia pela porta ao sul, entre na porta do meio e pegue mais três Miracles, volte e siga pela porta da direita, suba a escada e pegue mais um Miracle, saia pelo sul e siga pelo corredor central para encontrar Gades.

CHEFE: Gades

Ele continua o mesmo fracote da batalha anterior, use Force Field logo no começo e mande as magias Thunder com Selan e Zap com Artea, Maxim e Guy usam ataques normais, não gaste IP com ele, pois Gades não é digno disso.

Suba a escada e siga em frente, examinando as salas laterais para mais alguns Miracles, ao subir a segunda escada, siga até a parte mais ao norte para outros dois baús com Miracles, volte e suba para parte mais alta para encontrar Amon, prepare-se:

CHEFE: Amon

Ele tem os mesmos ataques de antes e dessa vez pode usar a magia Thunder, então não vacile, use Force Field logo no começo e Brillance com Maxim que em seguida aumenta o ataque de Guy e dele mesmo e os dois mandam ataques normais, Selan usa Thunder e Artea usa Fry, as duas devem estar prontas para a cura também.

Antes de subir a próxima escada, desça a que está mais ao norte, ela te leva a recarregadores de HP e MP, recupere-se, volte e agora sim, suba a escada, ande em volta da parte central para achar mais três baús contendo Miracles, siga em frente para encontrar Erin.

CHEFE: Erin

Agora complica um pouco, Davastation Wave pode matar todo o grupo na hora, mas se estiver num alto nível dificilmente isso ocorrerá, mesmo assim, Selan e Artea são bem suscetíveis a esse ataque, esteja pronto pra usar Valor ou Miracle a qualquer hora, Dark Fry atinge a todos e pode causar até 250 de dano, Maxim, Guy e Artea usam o mesmo esquema das batalhas anteriores, Selan se preocupa apenas em curar e aumentar os status de todos, pois suas magias de ataque não são muito eficientes aqui.

Após derrotá-la, volte aos recarregadores para se recuperar, entre no círculo de teletransporte para encontrar Daos, chegou a hora da batalha decisiva:

CHEFE FINAL: Daos

Até que ele não é tão perigoso, Terror Wave pode te envenenar, nada preocupante, ele também pode usar Dark Fry e Dark Reflect que reflete ataques especiais, se ele fizer isso use uma fraca nele para remover o efeito sem causar um alto dano no usuário, ele também usa as magias Ice Valkyrie, Thunder e Fire Bird, Maxim e Guy devem usar suas melhores IPs aqui e ataques normais quando isso não for possível, Selan cura e aumenta os status do grupo

e Artea usa Zap e também cura se necessário, eu poderia te desejar boa sorte, mas se estiver num bom nível, nem vai precisar.

Num último esforço, Daos ainda tenta reunir o poder dos quatro Sinistrals para derrotar o grupo, mas Maxim e os outros unem suas forças e conseguem derrotar a energia maligna, mas, neste processo, Selan é mortalmente ferida, O castelo começa a desabar e a ponte que dava acesso ao trono de Daos cai, separando Maxim e Selan de Guy e Artea, Artea não pode teleportar todos pois Maxim e Selan estão muito longe, Maxim então manda Artea e Guy saírem pois ele não irá deixar sua amada para trás, depois de muito hesitar, Artea acaba sendo convencida por Guy que não vê outra saída, ela promete dizer a todo mundo o que aconteceu aqui e os dois se vão, Maxim lamenta que ele e Selan não poderão ver a nova era de paz que se inicia, então, o espírito de Daos aparece e diz que irá jogar a ilha em Parcelyte em seu último ato de terror, depois que ele se foi, Iris, digo, Erin aparece e diz que para impedir isso Maxim deve destruir três pedras mágicas que controla a ilha, em seu último esforço antes de sumir, ela abre um círculo de teletransporte para o local onde elas estão, ok, entre nele e siga pela direita, logo você verá a primeira pedra, chegue perto para que Maxim a destrua, entre na porta ao norte e siga em frente até a segunda pedra, destrua-a e entre na porta ao norte, siga pelo único caminho possível até a última pedra, Mas Maxim está exausto e não consegue destruí-la sozinho, então a Dual Blade usa seus poderes para ajudá-lo.

Bem, o resto do final vou deixar por sua conta, após os créditos tem um diálogo que será bem familiar para quem jogou Lufia 1, quando aparecer a expressão "The End", espere mais um pouquinho e você verá um relatório completo do jogo, o tempo jogado, o número de batalhas, quantos baús você abriu e por aí vai, resete o jogo e quando for carregar seu último salvamento, você verá a opção "Retry" ao lado de "Start", escolha essa opção para entrar em um novo modo, onde você ganha o quadruplo da experiência nas batalhas, nesse modo é bem mais fácil chegar ao nível 99 e derrotar o Egg Dragon, se terminar o jogo nesse modo, irá acessar o Gift Mode, onde poderá jogar a Ancient Cave com todos os personagens a qualquer hora, e é isso, valeu pessoal e até a próxima.

---

## PERSONAGENS

**MAXIM** - Um jovem que guerreiro que caçava monstros para sobreviver e se viu com a missão de salvar o mundo de um terrível mal, ele parte em uma jornada para encontrar outros que compartilham do mesmo destino, para que juntos possam salvar o mundo dos Sinistrals.

**Avaliação:** Maxim é um bom personagem, não tem nada de extraordinário, todos os seus status são bem equilibrados, ele não é lá muito bom com magias, mas quebra um galho em momentos de emergência.

---

**TIA** - Amiga de infância de Maxim, ele sempre a protegeu e por isso Tia é apaixonada por ele, mas não é correspondida, pois a Maxim a vê como uma irmã, ela parte com ele por uma parte de sua jornada e vê que suas chances de conquistá-lo diminuem quando ele conhece uma certa jovem de Parcelyte.

**Avaliação:** Tia tem um ataque e defesa horríveis, mas é ótima com magias, talvez até melhor que Selan, pena que ela não fique muito tempo



no grupo, pois tem um ótimo potencial.

-----

GUY - Um jovem guerreiro que vive na vila de Tanbel, Guy é muito confiante na sua força o que o torna um pouco arrogante as vezes, mas no final das contas ele é um bom homem, ele se junta ao grupo após Maxim ajudá-lo a salvar sua irmã das garras de um dos servos dos Sinistrals.

Avaliação: Ele tem um bom poder de ataque e a melhor defesa entre os personagens, mas é muito lento e não pode usar magias, se não fossem os IPs, ele seria um personagem bem chato de se usar.

-----

SELAN - Uma jovem guerreira do Reino de Parcelyte, Selan é muito admirada por sua força e senso de justiça, qualidades que acabam conquistando o coração de Maxim e o amor desses dois será sua mais poderosa arma na luta contra os sinistrals.

Avaliação - Selan é a melhor maga dentre os personagens principais e como tal tem um ataque e defesa bem baixos, sempre que for comprar magias dê prioridade a ela, principalmente as de cura.

-----

DEKAR - Um guerreiro que protege o Reino de Bound, extremamente forte, mas não muito esperto, ele se junta ao grupo por uns tempos, mas acaba se sacrificando (ou não) para salvá-los de um grande perigo.

Avaliação - Dekar é uma versão um pouco melhor de Guy e poderia perfeitamente substituí-lo se não fosse o fato de Guy ser um dos personagens principais, realmente, uma pena.

-----

LEXIS - Um cientista que ajuda o grupo várias vezes com suas incríveis invenções, não tenho muitas outras informações sobre ele.

Avaliação - Lexis é potencialmente o melhor mago do jogo, infelizmente é o que fica menos tempo no grupo, se não fosse isso, seria um excelente substituto para Artea.

-----

ARTEA - Uma elfa que vive em uma vila secreta, afastada dos humanos, ela acaba se juntando ao grupo, pois não quer ver o mundo destruído pelos Sinistrals.

Avaliação: Artea tem status semelhantes aos de Maxim, com a diferença de que ela é bem melhor com magias e possui algumas exclusivas como Fry e Zap o que faz com que em alguns casos ela seja mais útil que Selan.

-----

#### MONSTROS CÁPSULA

São monstros que você encontra durante sua jornada e que te ajudam com um quinto personagem, mas você não pode controlá-los, curá-os ou aumentar seu

status, eles usam diversos ataques que podem causar dano aos inimigos, curar ou aumentar os status do seu grupo, entre outros, se eles morrem em uma batalha, na batalha seguinte eles voltam totalmente recuperados, eles podem evoluir para uma forma mais poderosa, para isso você deve alimentá-los com itens, armas, armaduras, etc. dependendo do item que você dá a eles a barra de evolução aumenta muito, pouco ou nada se eles não gostarem do lanche, quando a barra se enche eles evoluem para o próximo nível e quando chegam ao nível quatro devem ser alimentados com uma fruta especial para chegarem ao nível "Master", abaixo segue uma lista de todos os monstros cápsula e suas características:

JELZE

Elemento: Nenhum

Localização: Grande árvore ao sul de Alunze Kingdom

Requerimentos para nível master: Alimente-o com uma Secret Fruit na forma 4.

Nível 1 - Foomy S

Ataques: Foomy Punch

Nível 2 - Foomy L

Ataques: Foomy Punch

Headbutt

Nível 3 - Foomy L

Ataques: Foomy Punch

Headbutt

Tackle

Mega Punch (substitui Foomy Punch)

Nível 4 - Foomy H

Ataques: Foomy Punch

Headbutt

Tackle

Mega Punch (substitui Foomy Punch)

Nível Master - Gold Fox

Ataques: Fang Attack

Bubble Blow

Tail Smash

-----  
BLAZE

Elemento: Fogo

Localização: Ruby Cave

Requerimento para Nível Master: Alimente-o com um Charm Fruit na forma 3

Nível 1 - Armor Dog

Ataques: Tail

Nível 2 - Winged Lion

Ataques: Tail

Burning Fang

Nível 3 - Wing Lizard

Ataques: Fang Attack

Iron Claw

Flame Breath

Nível 4 - Blaze Dragon

Ataques: Flame Punch  
Burning Fang  
Flame Breath  
Terminate (substitui Flame Breath)

Nível Master - Firebird

Ataques: Burning Rain  
Tailspin  
Inferno

-----  
  
FLASH

Elemento: Luz  
Localização: North Dungeon  
Requerimento para Nível Master: Alimente-o com um Dark Fruit na forma 2.

Nível 1 - Shaggy

Ataques: Spear Revive

Nível 2 - Sprite

Ataques: Healing Kiss  
Wink

Nível 3 - Cupid

Ataques: Sacred Song  
Restoration  
Thunderbolt

Nível 4 - Twinkle

Ataques: Sacred Song  
Restoration  
Thunderbolt  
Holy Energy (substitui Sacred Song)  
Purification (substitui Restoration)  
Bolt Attack (substitui Thunderbolt)

Nível Master - Unicorn

Ataques: Dash  
Antler Stab  
Healing Aura  
Holy Thunder (substitui Antler Stab)

-----  
  
GUSTO

Elemento: Vento  
Localização: Tower of Sacrifice  
Requerimento para nível master: Alimente-o com uma Earth Fruit na forma 4

Nível 1 - Hard Hat

Ataques: Fang Attack

Nível 2 - Bluebird

Ataques: Beak Bash  
Iron Claw  
Spiral Wave

Nível 3 - Winged Horse

Ataques: Electro Bolt

Finale  
Air Attack

Nível 4 - Green Titan  
Ataques: Iron Fist  
Twister  
Sonic Blast

Nível Master - Sky Dragon  
Ataques: Tornado Blow  
Dragon Fang  
Electro Bolt  
Cyclone Wave (substitui Tornado Blow)

-----

SULLY  
Elemento: Terra  
Localização: Flower Mountain  
Requerimento para nível master: Alimente-o com um Breeze Fruit na forma 4.

Nível 1 - Raddisher  
Ataques: Radish Kick

Nível 2 - Red Cap  
Ataques: Perish Punch  
Glow Knuckle

Nível 3 - Giant  
Ataques: Fist  
Heel Drop  
Shakedown  
Battle Anger (substitui Shakedown)

Nível 4 - Stonehead  
Ataques: Battle Anger  
Head Butt  
Stone Crush

Nível Master - Centaur  
Ataques: Battle Bow  
Hammer Punch  
Tackle

-----

DARBI  
Elemento: Trevas  
Localização: Grande árvore em uma ilha em forma de lua crescente.  
Requerimento para nível master: Alimente-o com uma Holy Fruit na forma 2

Nível 1 - Myconido  
Ataques: Trancemaker  
Shriek

Nível 2 - Wolfman  
Ataques: Wolf Fang  
Wolf Punch  
Sizzle Smash (substitui Wolf Punch)

Nível 3 - Mini Imp

Ataques: Destruction  
Mega Trident  
Dark Flame  
Terminate (substitui Dark Flame)

Nível 4 - Big Imp

Ataques: Sizzle Smash  
Terminate  
Dark Thunder  
Evil Aura (substitui Dark Thunder)

Nível Master - Red Dragon

Ataques: Dash  
Dragon Blast  
Eliminator

-----

ZEPHY

Elemento: Água

Localização: Caverna submarina ao sul de Parcelyte

Requerimento para nível master: Alimente-o com uma Flame Fruit na forma 3

Nível 1 - Red Fish

Ataques: Fish Kick  
Bubble Blast

Nível 2 - Toadie

Ataques: Frog Song  
Frog Kick  
Iron Trident  
Mega Trident (substitui Iron Trident)

Nível 3 - Sea Giant

Ataques: Energy Wave  
Hail Attack  
Iron Trident

Nível 4 - Blue Titan

Ataques: Thunderblast  
Thunder Fist  
Power Fist (substitui Thunder Fist)

Nível Master - Fish Head

Ataques: Fish Kick  
Dive Attack  
Magic Freeze  
Hyper Kick (substitui Fish Kick)  
Diving Claw (substitui Dive Attack)

-----

ANCIENT CAVE

Trata-se de uma dungeon opcional de Lufia II, talvez a mais difícil de todos os jogos de RPG, ela fica ao norte de Gruberik e possui nada menos que 99 andares, cada um mais difícil que o outro, é praticamente um outro jogo dentro do jogo, você pode acessá-la a partir do momento em que Jyad faz um navio para te transportar, não importa se você acessá-la nesta parte, ou quando estiver quase no final do jogo, pois mesmo que você esteja em nível

99 com todos, tenha os melhores equipamentos, magias e 99 de todos os itens de cura, não adianta, pois tudo isso lhe será tirado, você entrará na caverna com todos os personagens (inclusive os monstro cápsula) em nível 1, totalmente desequipados, sem magias e com apenas 10 Potions.

Uma vez entrando na caverna, só há dois modos de sair, o mais fácil é ter o grupo aniquilado, o outro modo é usando o item Providence, que só é encontrado após o vigésimo andar, cada andar só tem escada de descida, ou seja, passando para o andar seguinte, não poderá mais voltar ao anterior, cada andar é aleatório e muda de jogo pra jogo, os itens que você encontra nos baús vermelhos, não podem ser levados para fora da caverna, apenas os dos baús azuis, que são muito raros, você também pode encontrar magias nos baús e então pode utilizá-las na caverna, quanto mais fundo você for melhores os itens que você pega e mais difíceis os inimigos, já no caso das magias, você pode pegar as melhores logo no começo e nem poder usá-las por falta de MP.

Aqui também há os Iris Treasures, Itens especiais que não podem ser usados, ou equipados, ainda tenho que confirmar isso, mas se conseguir pegar todos, poderá abrir uma porta secreta na última dungeon, eu só consegui encontrar um, o Iris Sword, se alguém conseguiu encontrar todos, por favor, me escreva para confirmar essa informação. Se conseguir a façanha de chegar no último andar você encontrará o Jelly King e poderá, ou não, enfrentá-lo, se decidir por enfrentá-lo, você só terá três turnos para derrotá-lo e considerando que ele tem cerca de 7000 HP, isso não será nada fácil, o lado bom, é que ele não te ataca, assim você não precisa se preocupar com a cura, seria bom entrar na batalha com a barra de IP cheio e ter os IPs mais poderosos que puder para ter uma chance, se conseguir, você ganha a chave da porta que fica no começo da caverna onde estão três baús, ainda não sei o que tem neles mas parece que são alguns dos melhores equipamentos do jogo.

Por fim, esteja ciente de que se for entrar na caverna estará por sua conta, pois como disse antes cada andar é aleatório e não dá para fazer um guia, o que posso fazer é dar alguns conselhos para você tentar sobreviver:

1 - Se você estiver jogando via console, aconselho a não tentar, pois dentro da caverna não há um único save point e você precisará de no mínimo, umas 40 horas para chegar no final, por isso se for encarar a caverna jogue via emulador, pois você ainda terá o recurso do "Save State".

2 - Batalhe sempre para subir de nível, pois chegar nos andares mais inferiores em um nível baixo é praticamente suicídio.

3 - Vasculhe cada andar de cabo a rabo antes de passar para o próximo, pois qualquer item que você deixar para trás poderá fazer muita falta mais a frente.

4 - Escolha um monstro cápsula e desenvolva-o ao máximo, deixando os outros de lado, um monstro que eu aconselho é Flash, acredite, ele poderá salvar sua vida muitas vezes nos andares mais baixos, Sully também pode ser uma boa opção, devido ao seu alto poder de ataque.

Boa Sorte!

-----  
Esse detonado foi feito por 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

Double Dragon (lista de golpes)  
Final Fantasy IV  
Final Fantasy V  
Final Fantasy VI  
Final Fantasy VII  
Final Fantasy Tactics  
Goof Trop  
Grandia  
Legend of Legaia  
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)  
Tiny Toon - Wacky Sports Challenge  
World Heroes 2 (lista de golpes)  
Xenogears

Dúvidas, sugestões, críticas, elogios escrevam para [rcrdfrts@hotmail.com](mailto:rcrdfrts@hotmail.com), obrigado.