

COLEÇÃO

MAIS DE  
140 PÁGINAS DE  
PURA ADRENALINA

**JUMBO**

O DESAFIO  
ESTÁ LANÇADO

# GAMERS

 GAME CUBE

## Resident Evil

Terror, medo e um visual  
de arrepiar no Game Cube

 PLAYSTATION 2

## Final Fantasy X

A obra de arte da  
Square para o PS2

 GAME CUBE

## Eternal Darkness

Magias, inimigos e todos  
os segredos das fases



EDITORA  
escaLa



748977634123851



Cód. BH-01 ( )



Cód. BH-02 ( )



Cód. BH-03 ( )

**Desconto 30%**  
para pedidos acima de  
10 (dez) exemplares  
(não precisa ser  
necessariamente da  
mesma edição).

**Conheça outras revistas com os  
mais variados assuntos.  
Consulte o nosso site  
[www.escala.com.br](http://www.escala.com.br)  
ou através do tel.: (11) 3966-3166**

Assinale abaixo as referências  
que deseja receber

Cód. BH-01 ( )  
Cód. BH-02 ( )  
Cód. BH-03 ( )

Nome: \_\_\_\_\_

Endereço: \_\_\_\_\_

Cidade: \_\_\_\_\_

Estado: \_\_\_\_\_ CEP: \_\_\_\_\_



Mande CHEQUE NOMINAL, VALE POSTAL ou CHEQUE CORREIO para EDITORA ESCALA LTDA.  
Caixa Postal: 16.381 - CEP: 02599-970 - São Paulo - SP. Você receberá o seu pedido em casa sem nenhuma  
outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.



Editora Escala Ltda.

Av. Profª Ida Kolb, 551 Casa Verde

CEP 02518 000 São Paulo / SP

Telefone: (0XX11) 3966-3166

Fax.: (0XX11) 3857-9643

Internet: www.escala.com.br

E-mail: escala@escala.com.br

Caixa Postal 16.381

CEP 02599 970 - São Paulo - SP

**JUMBO**

**GAMERS**

**Presidência:** Hercílio de Lourenzi

**Vice-presidência:** Mário Florêncio Cuesta

**Direção Editorial e Marketing:** Paulo Afonso de Oliveira

**Coordenação:** Priscilla Ellen dos Reis

**Operação e Logística:** Nilson Luis Festa

**Assistente:** Leandra Maria Spinelli

**Supervisão Editorial:** Moacir Francisco Amorim,

Priscilla Mara G. Ribeiro e Vera Lúcia P. Morais

**Revisão:** Ciro Mioranza e Mª Nazaré S. L. Baracho

**Circulação:** Jane Cristina da Silva e Zildete da Silva

**Assistente:** Liliane Mendes Portelo

**Promoção PDV:** Álvaro Ângelo Tomiatt

**Atendimento ao leitor:** Anne Vilar

Adriana Ferreira da Silva, Fernanda Ferreira Alves,

Sheila Regina Fidalgo e Vanessa Cristina Vieira.

[atendimento@escala.com.br](mailto:atendimento@escala.com.br)

Fone: (0XX11) 3966-3166

**Conselho Editorial:** Amélia Pessoa, André Lima,

Antônio Cedraz, Carlos Gonçalves, Carlos Mann,

César Nemitz, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka,

Franco de Rosa, João Andrade, João César

Muraroto, José Romeu Feixas, Marcos Evandro,

Marques Rebello, Moacir Costa, Moacir Torres,

Otto Schmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo

Paiva, Prícila Del Claro, Renato Rodrigues, Rick

Mann, Robson Oliveira, Rosana Braga, Rosely

Ribeiro, Sandro Aloísio e Victor Rebelo

**Números atrasados:** Através do telefone:

(0XX11) 3966-3166 ou [www.escala.com.br](http://www.escala.com.br)

**Impressão e Acabamento:** Oceano Ind. Gráfica

Tel.: (0XX11) 4446-6544

**Distribuidor exclusivo para bancas de todo Brasil**

Fernando Chinaglia Distribuidora S/A

Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú

CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ

Tel: (0XX21) 3879-7766

**Disk Banca**

Sr. Jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia

atenderá aos pedidos de números atrasados da

Editora Escala enquanto houver em estoque

**Assinaturas**

Em apoio ao jornaleiro, a Editora Escala não

trabalha com assinaturas

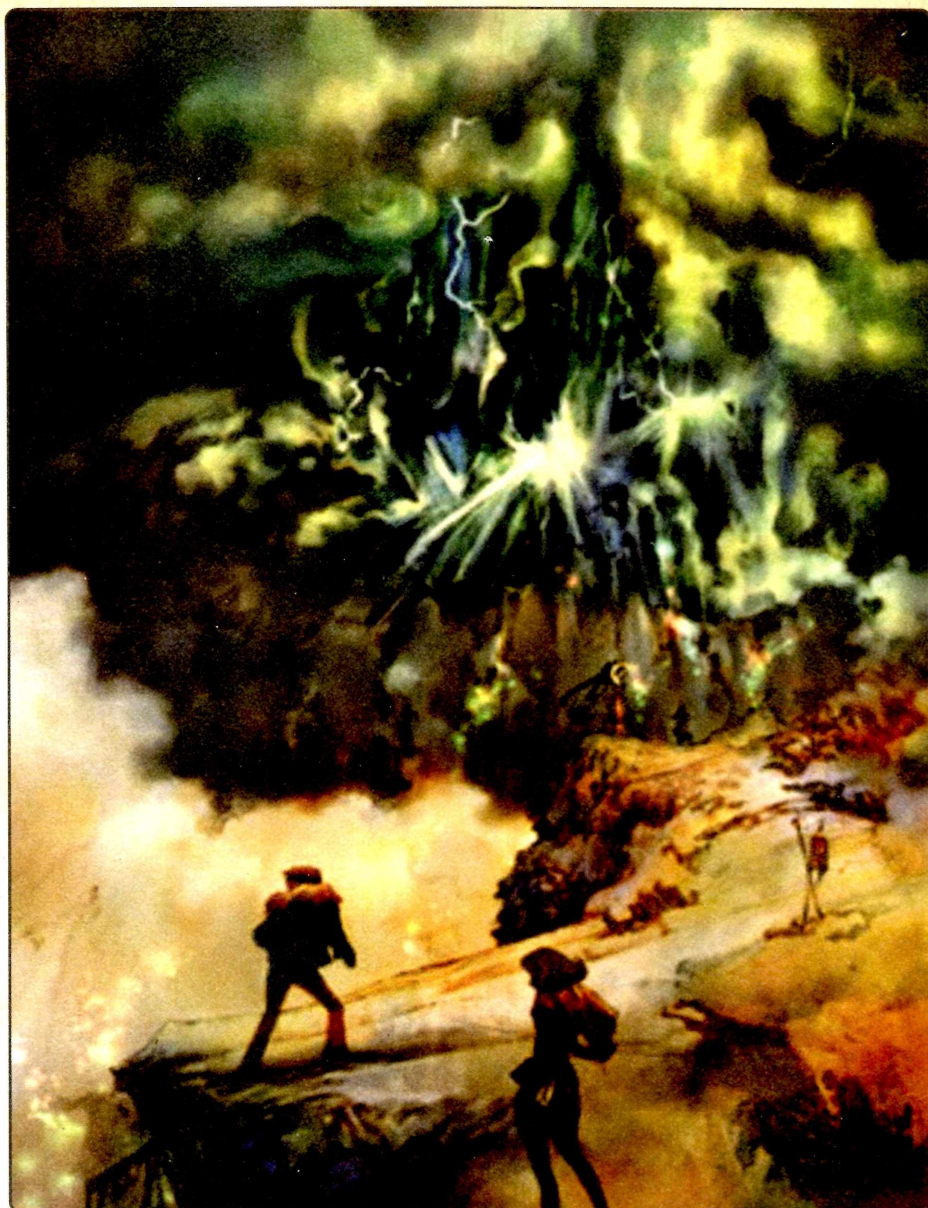
**Observação Importante**

O estúdio Mercado Editorial, que criou, produziu e

realizou este projeto, tem inteira responsabilidade

sobre a originalidade e autenticidade de seu conteúdo

Filiada à ANER



## PlayStation 2 - Final Fantasy X

04

Personagens  
Táticas de Combate  
Mapas

## Game Cube - Eternal Darkness

64

Magias  
Mapas  
Runas

## Game Cube - Resident Evil

106

Personagens  
Armas  
Mapas

**PLAYSTATION 2**

# FINAL FANTASY X

Fabricante: **Squaresoft** • Origem: **Japão** • Lançamento: **Disponível EUA / Japão**



# SIMPLESMENTE UMA OBRA DE ARTE

**F**inal Fantasy é uma saga curiosa. Mesmo pertencente a uma mesma marca, cada capítulo consegue inovar o suficiente para manter a série em andamento. Não há limites para as mentes criativas em torno da Square, isso é fato. Final Fantasy X também é assim. Há um sentimento de renovação no ar, mas, ao mesmo tempo, uma essência básica que consegue unir o título aos anteriores. Talvez este seja o grande trunfo dos jogos que possuem o selo Final Fantasy. Em sua 10ª edição, a aventura chega ao PlayStation 2 para causar uma verdadeira agitação entre os jogadores ao redor do mundo. No passado, a simples menção do lançamento de um jogo Final Fantasy foi capaz de popularizar o mais improvável dos vídeo-games, elevando-o a um status de "obrigatório". Se a história se repetir, o que é quase certo, o PlayStation 2 será conduzido por Final Fantasy X e isso você não vai querer perder. O título foi o mais popular dentre os mostrados na Tokyo Game Show 2001, fazendo os visitantes enfrentarem filas enormes para experimentar dois cenários da aventura. O que significa um título Final Fantasy para o PlayStation 2? Simplesmente demonstra o sinal

de que o jogador precisava para adquirir o console, nada mais do que isso. O projeto de criação de Final Fantasy X começou em 1999, avançando a partir do momento em que ficou estabelecido que o jogo seria lançado para o PlayStation 2. Com isso acertado, passou-se à fase de estudos quanto às ferramentas disponíveis e à pesquisa de hardware. Foram cerca de doze programadores especialistas em diferentes áreas trabalhando para trazer Final Fantasy X à realidade, concentrando esforços para que todos os setores funcionassem em equipe e ordenadamente. Os principais nomes a encabeçar o projeto foram: Yoshinori Kitase (na direção), Toshiro Tsuchida (na criação do sistema de batalha), Nobuo Uematsu (na composição da trilha sonora) e Tetsuya Nomura (nos designs dos personagens). A imprensa especializada do Japão apontou Final Fantasy X como o mais expressivo capítulo da saga, sendo criticado favoravelmente pelas grandes revistas do gênero.

## "O novo Final Fantasy bate todos os recordes de vendas da Squaresoft"

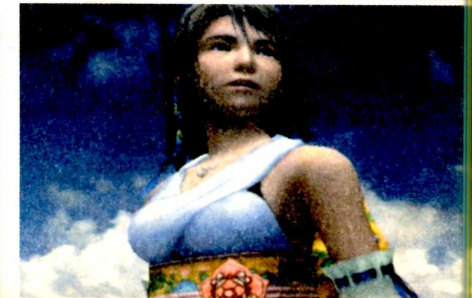
**F**inal Fantasy X chegou, e com ele uma nova etapa para os jogos de RPG desenvolvidos para vídeo-games. Contrariando a ideia convencional presente entre os títulos do gênero, o novo episódio traz personagens com vozes, algo inédito na história de Final Fantasy e da própria Square. Segundo o character designer desta versão, Tetsuya Nomura, o mesmo de Final Fantasy VII, VIII, Parasite Eve 1 e 2, entre outros, esse aperfeiçoamento, juntamente com expressões faciais realistas, constituem a grande mudança frente às edições que a antecederam. Jamais a Square arriscou tanto em um jogo de RPG, muito menos com seu título mais famoso. A proposta de Final Fantasy X é bastante semelhante à da oitava parte do

jogo: heróis adultos e uma trama mais voltada para um público maduro. Anunciado logo após o lançamento de Final Fantasy IX, que foi superado financeiramente por Dragon Quest VII, Final Fantasy X já bateu recordes de vendagem no Japão. A Square presentearia o público com aproximadamente 50 horas de jogo. Como uma maneira de tornar a curiosidade uma motivação para os fãs, a produtora manteve a história desta etapa em segredo, até o momento de seu lançamento, evitando, assim, estragar a surpresa. Entretanto, agora revelamos o que você irá encontrar em Final Fantasy X. E não será pouco.

## OS SEGREDOS DO DÉCIMO CAPÍTULO

A misteriosa força Sin está varrendo todos os continentes do mundo de Final Fantasy X, chamado Spira, trazendo muito caos e destruição. Sin é uma forma de vida desconhecida e poderosa que só pode ser detida pelo poder dos Summoners, ou seja, aqueles que dominam as artes da magia. Daí, entra em cena Yuna, uma linda garota que possui tais habilidades, devido à condição genética herdada de seu pai, o alto-feiticeiro Braska.

A característica que lhe permite invocar tamanhos poderes está estampada até em seu rosto, notada através de um olho azul e outro esverdeado. A partir desse ponto, Yuna torna-se um dos personagens mais importantes da trama do 10º episódio, ao lado do audacioso Tidus. Popular entre a comunidade do lugarejo no qual vive, ele é um jogador de blitzball,



# "FINAL FANTASY X É MAIS UM RPG COM A BELA PRODUÇÃO E QUALIDADE DA SQUARESOFT"

um esporte sub-aquático muito disputado nessa época, preferindo à espada do que magias. Em companhia um do outro, os dois irão combater a ameaça de Sin nesse estranho e admirável mundo coberto pelas águas e uma história de amor irá nascer dessa união. Sin se manifesta por meio de fenômenos naturais e parece ter sido responsável pela submersão das terras de Spira, que agora precisa libertar a Ultimate Summon (Invocação Final) para reverter a situação desesperadora. Marca registrada de Final Fantasy, o modo como aspectos antigos e modernos se misturam dão vida a este universo, transportando o jogador para um mundo que existe apenas na imaginação. Outros companheiros incluem Auron, o espadachim que servia ao feiticeiro Braska e agora protege Yuna e Tidus, e a jovem da tribo Al Bhed, Rikku, que possui técnicas de roubo e manipulação de aparelhos tecnológicos.

## TRATAMENTO ESPECIAL

A intenção do diretor de Final Fantasy X, Yoshinori Kitase, é transformar a saga tantas vezes quanto for possível, mantendo o interesse do jogador sempre em alta. Dessa vez, para mudar o pensamento da maioria dos jogadores de RPG japoneses, que acreditam que qualquer comentário sobre estilo "medieval" quer dizer "uma data incerta da Europa antiga", Kitase dimensionou

o jogo para acontecer num cenário muito mais oriental do que ocidental. Esse aspecto pode ser observado em muitos detalhes de Final Fantasy X, como, por exemplo, a roupa de Yuna, que é um tradicional kimono japonês levemente modificado e a arquitetura de algumas cidades e vilas. Difícil de se notar no papel, a interação dos personagens com o ambiente é outra modificação que surpreende. As cenas em CG têm profundidade e a visão não é estática, já que os ângulos de observação passam a noção de movimento. Antigamente, para um personagem mostrar que estava falando, ele precisava caminhar e se movimentar. Agora, com os implementos possibilitados pelo poder do PlayStation 2, o personagem pode ficar parado, pois a câmera vai até ele, nos momentos de diálogo. Ainda para completar, os gestos e expressões corporais dos heróis estão mais naturais, sem exageros. Estas são algumas das vantagens em se lidar com figuras tridimensionais.

## TÁTICAS DE COMBATE

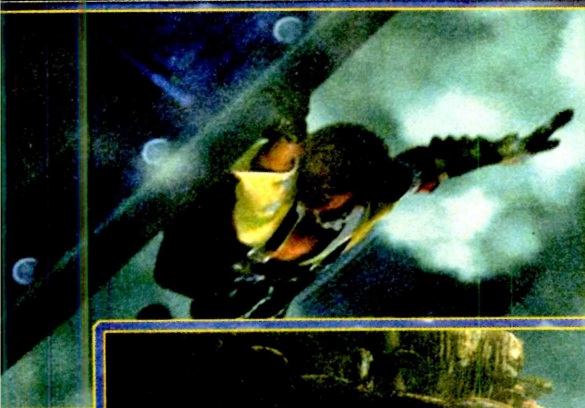
Para alterar o sistema de batalha convencional, Yoshinori Kitase recrutou Toshiro Tsuchida, da série Front Mission, a fim de obter resultados diferenciados para as lutas. Esqueça o esquema baseado em turnos. Final Fantasy X possibilita um tempo maior para se pensar na estratégia de batalha, e os movimentos mais adequados para determinada situação. Todos os cinco integrantes do grupo que você destacou podem ser trocados a qualquer momento do confronto e o controle das forças guardiãs, quando convocadas, é todinho seu. Shiva, Ifrit e tantos outros estão de volta, agora como personagens que podem ser utilizados no decorrer das batalhas. Como é de se esperar, as seqüências em que essas forças naturais atuam são de encher os olhos de qualquer um. Kitase, com toda a experiência acumulada em Front Mission utilizou um sistema que não reflete o Active Time Battle dos outros Final Fantasy, permitindo ao jogador selecionar a ordem das ações de cada membro da equipe. Tratando-se de um jogo que envolve magia, o maior desafio para Yoshinori Kitase foi incorporar esse elemento ao novo sistema operacional, mas os jogadores irão se familiarizar rapidamente com o conceito estabelecido por ele. O nível de diferenças entre os heróis também é grande, trazendo habilidades bastante específicas para serem aproveitadas corretamente pelo jogador. A distribuição dos pontos colecionados durante as batalhas é feita através de painéis especiais, Sphere Boards, que fornecem a chance de aumentar ataques mágicos ou normais. Além disso, no lugar do conhecido Limit Break existe uma barra chamada Overdrive que, com poucas diferenças, funciona da mesma maneira.



## EU TE CONHEÇO DE ALGUM LUGAR...

É inevitável. A cada Final Fantasy lançado, fica constatado que alguns personagens são imortais no contexto da série. Cid, que curiosamente também aparece no filme Final Fantasy: The Spirits Within, é um deles. O velho Cid nunca morre nos jogos e costuma ser um personagem importante em todo o seu andamento. Seria ele baseado em um dos membros da equipe de criação da Square?

"Com os combates mais inteligentes, belos visuais e muitas horas de jogo, Final Fantasy X é um game espetacular!"



## TRILHA SONORA

A música sempre teve um efeito decisivo na saga. Como não poderia deixar de ser, as trilhas de Final Fantasy X ficaram a cargo de Nobuo Uematsu, o compositor oficial da série. O pensamento do criador é digno das mentes brilhantes: produzir uma trilha sonora que atinja o coração de todos os jogadores, independente de sua raça ou cultura. Final Fantasy X tem, aproximadamente, 70 trilhas. Uma redução considerável, se olharmos as obras anteriores. Quanto a isso, de acordo com Nobuo Uematsu, a decisão de se incluir menos trilhas neste capítulo se deve à presença das

vozes providenciadas para os personagens. Uma pena, porque em muitas passagens a parte musical é substituída pelos diálogos, causando uma diminuição que influencia a imersão do jogador no ambiente de jogo. Para a criação dos efeitos sonoros, todos os sons foram criados a partir do nada. Eiji Nakamura, o editor de som de Final Fantasy X, comentou ter sido extraído o máximo possível dos recursos do PlayStation 2, dadas as limitações da mídia DVD. O resultado final deixou toda a equipe satisfeita, que cumpriu ao longo de vários meses, uma carga horária de trabalho inacreditável.

• Nos Estados Unidos, a revista Electronic Gaming Monthly teve o privilégio de ter uma de suas capas, da edição #146, de setembro de 2001, ilustrada por Yoshitaka Amano, desenhista dos personagens de todas as sagas de Final Fantasy. A edição contendo esta capa é limitada: uma entre oito cópias impressas. A equipe da Game Over conseguiu esta edição, que você confere na foto ao lado.



## O SISTEMA DE LEVEL

A primeira grande mudança de Final Fantasy X é a eliminação dos níveis tradicionais. No lugar deles estão os Sphere Levels (Níveis Esfera). Embora pareça apenas uma mudança visual, se usados com cuidado irão ajudar a atingir um equilíbrio entre a extrema customização dos capítulos VII e VIII, e as habilidades específicas dos personagens do IX. Cada Sphere Level permite ao personagem mover-se através do espaço no Grid (Tabuleiro) e usar as esferas ganhas em batalha para ativar os pontos em sua extensão. Uma vez acionados, esses pontos concedem melhoramentos de atributos ao personagem utilizado, habilidades ou magias, dependendo do tipo de ponto. O Grid é bastante complexo e vasto, assim, cada herói tem o seu caminho a percorrer, exceto Kimahri. Um a um, os personagens podem conquistar todo o Grid. Porém, devido ao seu tamanho, isso é um tanto impraticável. Ao invés disso, o melhor é estabelecer um curso para que cada um deles siga, tarefa que pode ser feita mais apropriadamente pela presença

de Sphere Locks (Travas Esferas). Em certos pontos no decorrer dos caminhos individuais, os personagens encontrarão o acesso a outros bloqueados por Sphere Locks- todos os caminhos, na verdade, terminam em um. A questão do jogador é, então, em qual ponto ele deve usar uma Key Sphere (Chave Esfera), para adentrar outro caminho e aprender habilidades diferentes. Se um determinado indivíduo perder o seu caminho, ele pode deixar de obter habilidades úteis que funcionam melhor em combinação com suas habilidades próprias. Porém, voltar para conseguir-las significa gastar Sphere Levels. A falta delas é capaz de impedir o seu progresso e o aprendizado de habilidades mais poderosas de qualquer um dos caminhos. Resumindo, aqueles que desejam que Lulu seja capaz de lançar magia negra, do mesmo modo que roubar itens dos inimigos, deve fazê-la se aventurar no caminho de Rikku, mas achará muito mais difícil encontrar a trilha para aprender a usar as magias Flare e Ultima.

# OS PERSONAGENS DA NOVA SAGA DE FINAL FANTASY!



## AURON

**Idade:** 35  
**Classe:** Guardião  
**Arma:** Espada

Um espadachim cujos objetivos são incertos. Auron é uma espécie de figura paterna para Tidus, entregando ao garoto a espada que, um dia, pertenceu a Jecht. Há uma forte ligação entre os dois e Auron sabe muito mais do que realmente aparenta. Severo, carrega um jarro de vinho e mantém o braço esquerdo envolto em suas vestes, como se este estivesse quebrado. Não está. Uma vez que tira o seu braço desta posição curiosa, os inimigos sentem o verdadeiro poder de seus ataques. Auron tem uma forte ligação com o passado de Tidus e Yuna, sendo o guardião de Jecht, o pai de Tidus e derrotado a Sin juntamente com Braska, o pai de Yuna.



## SAYMOUR

**Idade:** 28  
**Classe:** Summoner  
**Arma:** Desconhecida

Mestiço que nasceu com características humanas e da raça Guado. É o portador dos ensinamentos de Yevon e líder da tribo Guado, posição que ocupou após a morte de seu pai. É adorado pela grande maioria da população de Spira, por tratar a todos da mesma maneira. Porém, possui alguns segredos obscuros que vão de encontro à imagem de bom samaritano que o povo lhe atribui. Seymour ficará em seu time apenas uma vez, mas é o suficiente para ver o quanto ele é forte. Depois disso, Tidus e seus amigos enfrentarão Seymour e conhecerão, além de seu poder máximo, um summoner chamado Anima, um dos mais fortes de Final Fantasy X.

## YUNA

**Idade:** 17  
**Classe:** Summoner  
**Arma:** Cetro

Filha de Braska, summoner que derrotou Sin há dez anos. É uma jovem impulsiva que tem o seu destino ligado diretamente ao reaparecimento de Sin. Com dezessete anos de idade, Yuna não teme se sacrificar para livrar o mundo deste mal. Estranhamente, ela conhece Zanarkand, local onde Tidus vive. Para complicar a situação, o homem que foi o protetor de seu pai se chamava Jecht (!). Seria ele o pai de Tidus ou apenas coincidência? O rastro de corpos deixado por Sin em seus ataques fez das almas que os ocupavam *essenciais com os vivos*. Cabe a Yuna realizar um ritual para eles devolver a paz. O jovem Tidus se apaixona pela bela summoner.



## WAKKA

**Idade:** 18  
**Classe:** Guardião  
**Arma:** Blitzball

É o capitão do time de Blitzball da vila de Besaid, a equipe Besaid Aurochs. Levemente individualista, mas desenvolve um sentimento de irmandade com Tidus, transformando-se em um dos mais expressivos protetores de Yuna. O ataque inesperado de Sin tirou muitas vidas do vilarejo que habita e esse é um dos motivos para Wakka ter se juntado ao grupo que confrontará o temível inimigo. Seus ataques são eficazes contra inimigos voadores, sendo de vital importância na equipe.





## LULU

**Idade:** 22  
**Classe:** Maga  
**Arma:** Moogle

Uma feiticeira mestre nas artes de magia negra, que lança seus encantamentos por meio de bonecos de Moogle que carrega consigo. Apesar de ter apenas 22 anos, é a mais madura da equipe, servindo de guardacostas para Yuna. Linda e charmosa, costuma ter alguns desentendimentos com Wakka, mas nada muito sério. No início a sua participação é contida, dando lugar, eventualmente, a uma importante peça dentro da trama de Final Fantasy X.



## TIDUS

**Idade:** 22  
**Classe:** Guardião  
**Arma:** Espada

É o herói do décimo capítulo. Aos 17 anos, ele é um jogador profissional de Blitzball, um esporte aquático muito popular em sua terra, Zanarkand. Tem uma legião de fãs de todas as idades. Conhece a ameaça de Sin durante uma partida, sendo alertado por Auron. Tidus é filho de um famoso campeão de Blitzball, Jecht, que desapareceu misteriosamente há dez anos, após ter encontrado seu objetivo de vida em Spira. Durante o jogo, Tidus descobre a verdade sobre o desaparecimento de seu pai. Em Final Fantasy X, apaixonou-se por Yuna e torna-se a peça fundamental da história.

## RIKKU

**Idade:** 16  
**Classe:** Ladra  
**Arma:** Garras

É a integrante mais jovem do grupo que lidera Final Fantasy X. Veio de Al Bhed e, com muita empolgação, pretende salvar Spira. Não aceita a conduta imposta pela religião Yevon, que condena o uso de tecnologia em Spira, e se vale de maquinário para ajudá-la, juntamente com seus amigos, a destruir Sin. Viaja pelo mundo em companhia de seu pai, Cid. Na verdade, ele é tio de Yuna. Ao entrar para o grupo, Rikku promove muitas mudanças nos equipamentos e armas dos outros personagens.



## KIMHARI

**Idade:** 32  
**Classe:** Guardião  
**Arma:** Lança

Membro de uma raça chamada Ronsos, semelhante a um leão. Abandonou o seu clã para se transformar em um dos guardiões de Yuna. É considerado "baixinho" por sua espécie, mas perto dos humanos é o de proporções maiores. Leal e protetor de Yuna ao extremo, Kimahri Ronso oferece, inicialmente, resistência a Tidus, vendo o jovem com desconfiança. Não fala muito mas demonstra ser fiel a seus amigos, além de ser muito forte. Seus ataques com lanças têm efeitos interessantes, onde até mesmo consegue aprender a técnica de seus inimigos.





# Passo a passo

## Final Fantasy X

É um RPG, não muito complexo, que envolve a evolução de vários personagens e armas. O melhor a se fazer inicialmente é focar o básico e após algumas horas de jogo, concentrar-se nos aspectos mais complicados do jogo. FFX não usa mais o sistema de level para evoluir os personagens e sim APs (Ability Points). Coletando os APs, você pode ganhar várias habilidades. Uma novidade neste jogo é que agora você pode trocar de personagens durante uma batalha. Assim, pode-se ganhar APs com todos os personagens desde que, cada um faça ao menos, um movimento (um ataque ou uma magia). As armas não indicam mais a quantidade de dano causado. Agora você deverá se guiar pelas habilidades que cada uma possui. Dependendo de elementos anexados a sua arma, ela adquire determinados poderes. Aeons são os an-



Yuna

tigos summons. Em FFX os personagens que invocam os aeons agora são chamados de summoners. Yuna é uma das mais poderosas do jogo.

## EXPLORAÇÃO BÁSICA

O melhor meio de se tornar um mestre em FFX é explorar todos os locais possíveis. Abra todas as portas e fale com todos os personagens (alguns até mais de uma vez) para receber todas as informações. Alguns personagens lhe oferecem valiosos itens para a sua jornada. Você conversa com pessoas através do botão X. O mesmo botão serve para abrir baús, para certas ações e também para confirmar algumas escolhas.

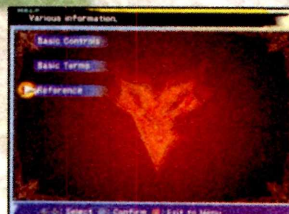


Tidus

## O Básico do RPG

### MENU HELP

O menu de ajuda possui três divisões: Basic Controls, Basic Terms e Reference. O Basic Control (Controles Básicos) você escolhe entre o Normal Mode, Battle Mode e o Menu Screen. O Basic Terms explica os termos usados no jogo. O Reference providencia informações sobre os Overdrives, os modos do Overdrive, Auto-Abilities e os Command Abilities.



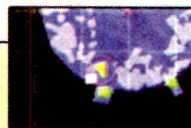
### SAVE POINTS

As Spheres Saves são locais para salvar o andamento do jogo. Toda vez que você salva o jogo, todos os status de seus personagens (HP e MP) são completamente restaurados. A quantidade de saves no jogo, não interfere no seu final, sempre salve o seu jogo.



### MAPA SUPERIOR

A área que sua equipe ocupa atualmente é mostrada no mapa situada na parte superior. Este mapa poderá ser desativado se desejar pelo menu Config. A seta indica onde está o seu grupo. As marcas verdes indicam uma saída. As esferas do Save são representadas pelos pontos brancos e as setas vermelhas indicam a saída.



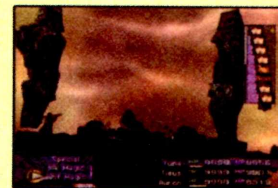
### EQUIPAMENTOS

Cada personagem pode ser equipado com certos tipos de armas e escudos. Todas as armas e equipamentos estão no menu inventário. Cada arma tem o seu valor de venda especificado. Use a opção SELL (vender) nas lojas (Shops).



### MODO BATTLE

Quando uma batalha ocorre, ela será por turnos, ou seja, cada personagem terá a sua vez, independente de tempo, para executar os seus comandos (ataque, magia ou uso de itens). Após derrotar os inimigos, você recebe os Ability Points (AP) para todos os personagens que participaram da luta (que podem ser três ou todos os personagens).



### SISTEMAS DE COMBATE

Durante a sua jornada, sua equipe terá que enfrentar vários tipos de inimigos. Para uma evolução de seus personagens, é interessante que enfrente todos os inimigos que surgirem pelo caminho.



## COMANDO TRIGGER

Este comando ocorre somente com os chefes de fase (não todos), em que envolvam alguma manipulação de objetos ou quando você precisar conversar com ele. Não deixe de utilizar este comando quando ele aparece. Será muito útil.



## OVERDRIVE

Quando a barra de Overdrive se completar, ele ou ela poderá usar um único ataque especial. A velocidade do carregamento da barra de Overdrive depende da escolha do modo de Overdrive selecionado para cada personagem. No início do game, cada personagem conhece somente o modo STOIC, que é carregado quando o personagem toma dano de um inimigo. Conforme seu personagem vai evoluindo, vai aprendendo novos modos de Overdrive (Comrade, Victor, Healer, Ally, Champion etc).

## STATUS

O Status de sua equipe aparece no lado inferior direito da tela da luta. Ele mostra o HP (força) e o MP (magia) e a barra de Overdrive do personagem ativo. Se o nome do personagem mudar de cor é sinal que o dano passou de 50% do seu HP total.

Tidus	HP	520	MP	12
Kimahri	HP	538	MP	78
Lulu	HP	380	MP	84

## JANELA DE COMANDO

Cada personagem possui uma série de comandos baseados em suas habilidades. Todos os personagens podem ter o mesmo ataque, porém alguns membros não possuem a força necessária para causar um dano suficientemente grande ao inimigo. Se o seu personagem possui a habilidade de usar magia branca, ele pode curar e proteger os membros da equipe. Vale a mesma regra para a Magia Negra.



## ELEMENTOS

Algumas magias negras possuem propriedades de elementos tipo Fogo, água, gelo e relâmpagos. Assim como os inimigos, alguns deles possuem uma determinada fraqueza com certos elementos (alguns inimigos não possuem nenhuma fraqueza em relação aos elementos). O SCAN ajuda você saber qual é o ponto fraco do inimigo.

COR	ELEMENTO	FRAQUEZA
Vermelho	Fogo	Gelo
Amarelo	Raio	Água
Azul	Água	Raio
Branco	Gelo	Fogo

## DEFENDENDO

Em algumas oportunidades a melhor tática a ser usada é a defesa. Usando o botão Triângulo, você coloca seu personagem em posição de defesa. Com isso, o dano de um ataque físico será 50% menor. Porém, em algumas magias, esta tática não deverá funcionar.

## JANELA DE TURNO

Uma janela posicionada no lado direito superior, como o desenho dos personagens e algumas inscrições. Ela indica de quem é a vez do ataque, e com isso, você saberá exatamente quando e quem irá atacá-lo. Os inimigos geralmente estão designados como BOSS, MON A, MON B (no exemplo são dois monstros e um chefe). Ciente disso, você poderá planejar quem e como vai atacar. Se seu personagem, por exemplo, possuir uma habilidade chamada DELAY ATTACK (atrasa o ataque de quem recebe) pode usá-la no inimigo, fazendo com que o ataque deste fique para mais tarde. Diferentes ações requerem um tempo maior de recuperação. Para alterar essa ordem de um determinado personagem, você pode, por exemplo, usar a magia branca chamada Haste (ou Hastega) para deixar o status speed (velocidade) do personagem no máximo durante aquela batalha.



## FORMAÇÃO DA EQUIPE

Para você ter certeza de quem vai participar de uma luta, basta dar uma olhada no menu Formation. Os três primeiros são sempre os que irão, inicialmente, participar da batalha. Se você fizer uma troca durante a batalha, o personagem escolhido passará a ocupar a posição do anterior.

## OVERKILL

Um golpe Overkill surge quando você abate um inimigo com mais força que a normalmente requerida. Quando isso ocorre, você recebe mais APs e itens que o normal.





# Passo a passo

## MENU DE TROCA



Você não está limitado a apenas três personagens durante uma luta (a não ser que não haja mais personagens disponíveis ou quando a luta se trava sob a água). Para trocar um personagem que não seja muito eficiente com um determinado inimigo, ou porque está muito fraco, pressione o botão L1 no turno do personagem que gostaria de trocar, para que você tenha acesso ao menu de troca. Selecione o personagem desejado e pressione X. O personagem trocado ainda poderá atacar neste mesmo turno.

## INFORMAÇÃO DOS INIMIGOS

Posicionada no lado esquerdo superior, ela indica o HP, a força e as fraquezas do inimigo. Se algum dos seus personagens ativos estiver com uma arma que esteja equipada com a habilidade Sensor, esta janela surgirá automaticamente a cada inimigo enfrentado. Isso facilita demais a sua estratégia para derrotar os monstros mais facilmente.

## INDICADOR DE STATUS

Importante tanto para os seus personagens como para os inimigos. Todos os status negativos desaparecem após as batalhas. A magia branca ESUNA remove qualquer status negativo. Segue uma breve referência dos principais status negativos e como curá-los.

### STATUS

DARKNESS  
SILENCE  
POISON  
SLEEP  
PETRIFIED  
CONFUSION  
BERSERK  
ZOMBIE  
SLOW

### EFEITO

Diminui a habilidade de atacar  
Impossibilita o uso de magia  
Perda gradual de HP a cada turno  
Coloca para dormir, não ataca  
Transforma em Pedra  
Não distingue inimigo de amigo  
Fica inconstruível  
Personagem se fere com magia  
Velocidade do personagem cai

### CURA COM

Eyes Drop, Remedy  
Echo Screen, Remedy  
Antidote, Remedy  
Remedy  
Soft, Remedy  
Remedy  
Remedy  
Holy Water, Remedy  
Remedy



## KO - NOCAUTE

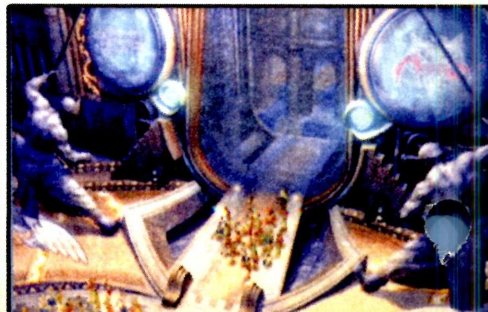
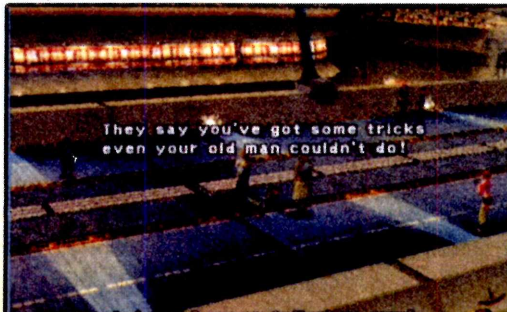
Quando o HP de um personagem chega a zero, vai estar nocauteado (knocked out). Para colocá-lo em ação novamente, use PHOENIX DOWN. O item MEGA PHOENIX ressuscita dois membros de sua equipe de uma só vez. Para reviver de um KO, você pode usar também LIFE e FULL-LIFE.



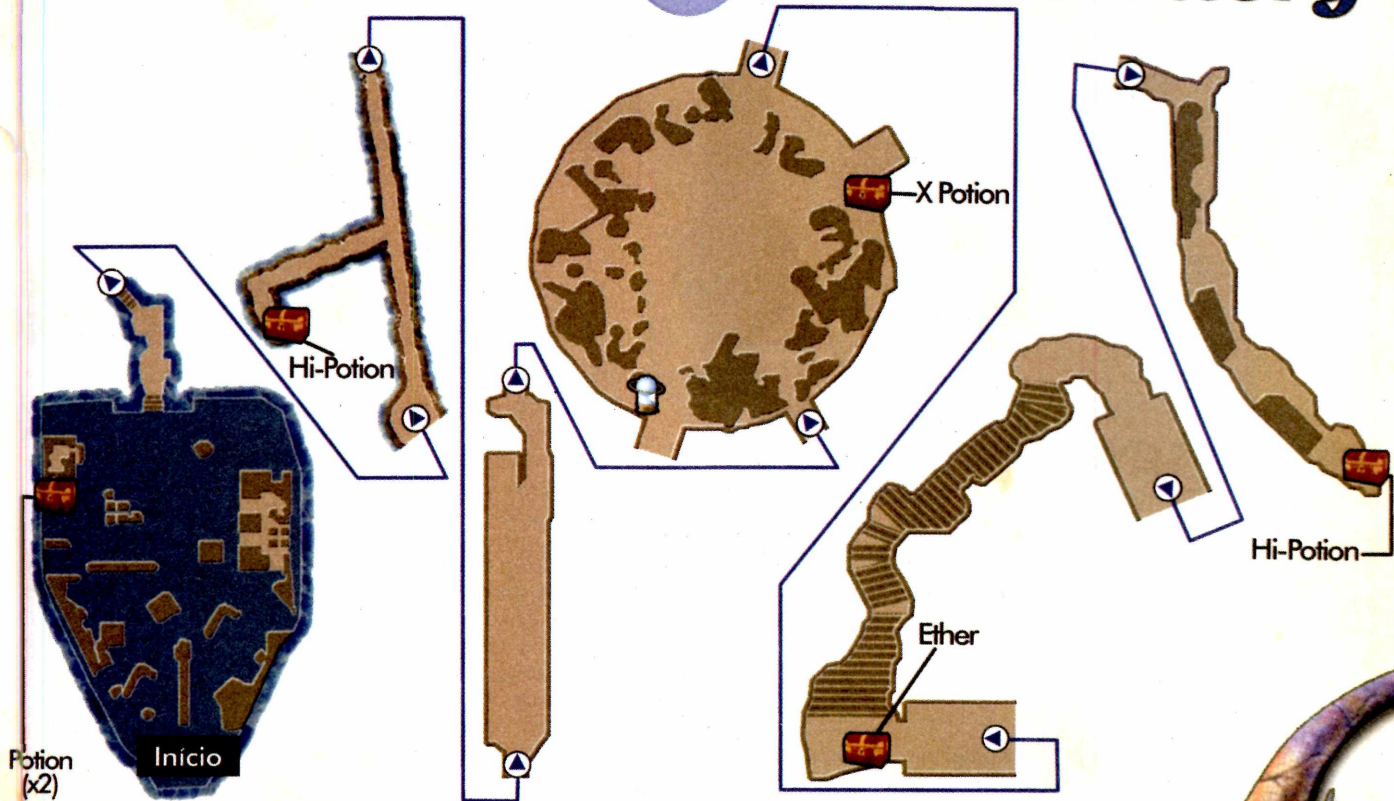
# Zanarkand

Aqui começa o game, Tidus está a caminho de mais um jogo de Blitzball no estádio de Zanarkand. Como ele é um astro do esporte, tem uma pequena multidão de fãs a sua espera. Converse com as crianças e as moças. Distribua autógrafos para poder ir até o estádio. Passando pelos fãs, Tidus verá um painel com a foto de seu pai. Siga em frente por um longo caminho. Fale com algumas pessoas para ter algumas informações, enquanto você escuta o pai de Tidus falando algo sobre ele. Quando chegar ao estádio, passe pela multidão (basta ir desviando das pessoas) e entre. Veja o espetacular movie. Após o ataque dos

monstros, Tidus irá fugir e encontrar seu tutor Auron. Prossiga com Auron e lute com alguns monstros. Siga pela ponte e salve seu jogo. Quando estiver cercado de monstros, Auron lhe dará uma dica para atacar uma máquina. Concentre seus golpes apenas nesta máquina. Após a explosão, Tidus se encontra numa situação estranha, flutuando, como se estivesse num sonho. Pressione o botão Círculo para descer e encontrar seu pai, numa plataforma. Chegando na plataforma, Tidus passará por algumas lembranças de sua infância. Assista por completo e passe para a fase seguinte.



## Al Bhed Territory



### AL BHED TERRITORY

Quando Tidus desperta, ele está num local meio submerso e totalmente destruído. Olhe o mapa e siga a seta vermelha. Entre na água e pressione Círculo para mergulhar. Veja o mapa para localizar os baús que existem nesta área. Na parte superior esquerda, numa plataforma, você encontra uma Al Bhed Compilation Sphere no chão. Por enquanto ela não será útil, porém, com o decorrer do game, esta esfera será de extrema importância, pois ela é quem compila um dicionário da língua Al Bhed. Por enquanto, você não entenderá nada do que será dito pelo povo Al Bhed, mas à medida que você for encontrando os dicionários (são 26), a tradução será imediata. Siga sempre pela seta vermelha no mapa.

### PRIMEIRO CHEFE - GEOSGAENO

Neste primeiro encontro com ele, você não pode vencê-lo, dê alguns golpes e sempre recarregue sua energia, se ela estiver acabando. Tidus encontra uma saída. Após escapar de Geosgaeno, Tidus precisa encontrar material para fazer uma fogueira. Entre pela porta que está perto do save point e examine a mesa para encontrar o FLINT (pedras usadas para criar faíscas). Saia e, de volta ao saguão principal, siga diretamente que você encontrará outra saída. Suba as escadas e no meio dela, pegue o WITHERED BOUQUET (flores secas) na parede, suba até o final para pegar itens e depois volte ao saguão principal. Bem no centro, pressione o botão e Tidus conseguirá fazer uma fogueira.

### CHEFE - KLIKK

Este chefe não lhe trará muitos problemas. Use ataques físicos e sempre atento a sua vida. Durante esta luta, você vai receber uma ajuda de uma estranha personagem. Ela é da raça Al Bhed e Tidus não entende nada do que lhe é dito. Ela irá ajudar a destruir o boss facilmente com o comando USE.

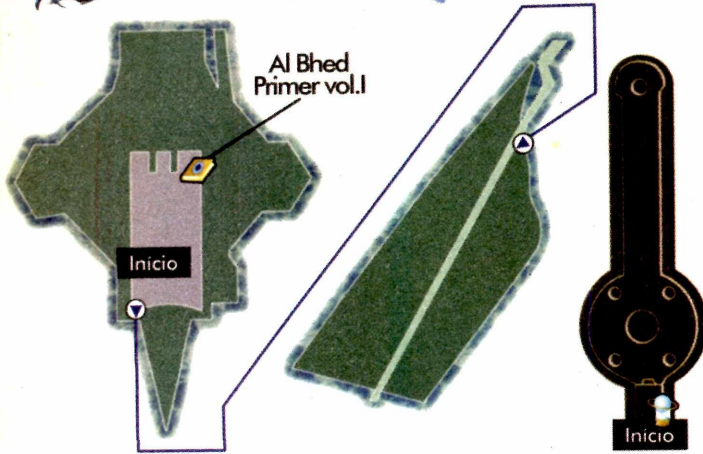
### AL BHED SHIP

Tidus acorda já a bordo de um navio. Veja o movie. Tidus será obrigado a realizar um trabalho para eles. Quando você tiver o controle de Tidus, vá até o canto superior direito para encontrar o seu primeiro livro Al Bhed (Al Bhed Primer Vol I). Cada livro representa uma letra, portanto, é importante você tentar encontrar todos. Agora, fale com todos os personagens. A personagem misteriosa vai lhe ensinar como usar a Sphere Grid. Após a explicação, fale novamente com ela, para realizar o trabalho.





# Passo a passo



## Isle of Besaid

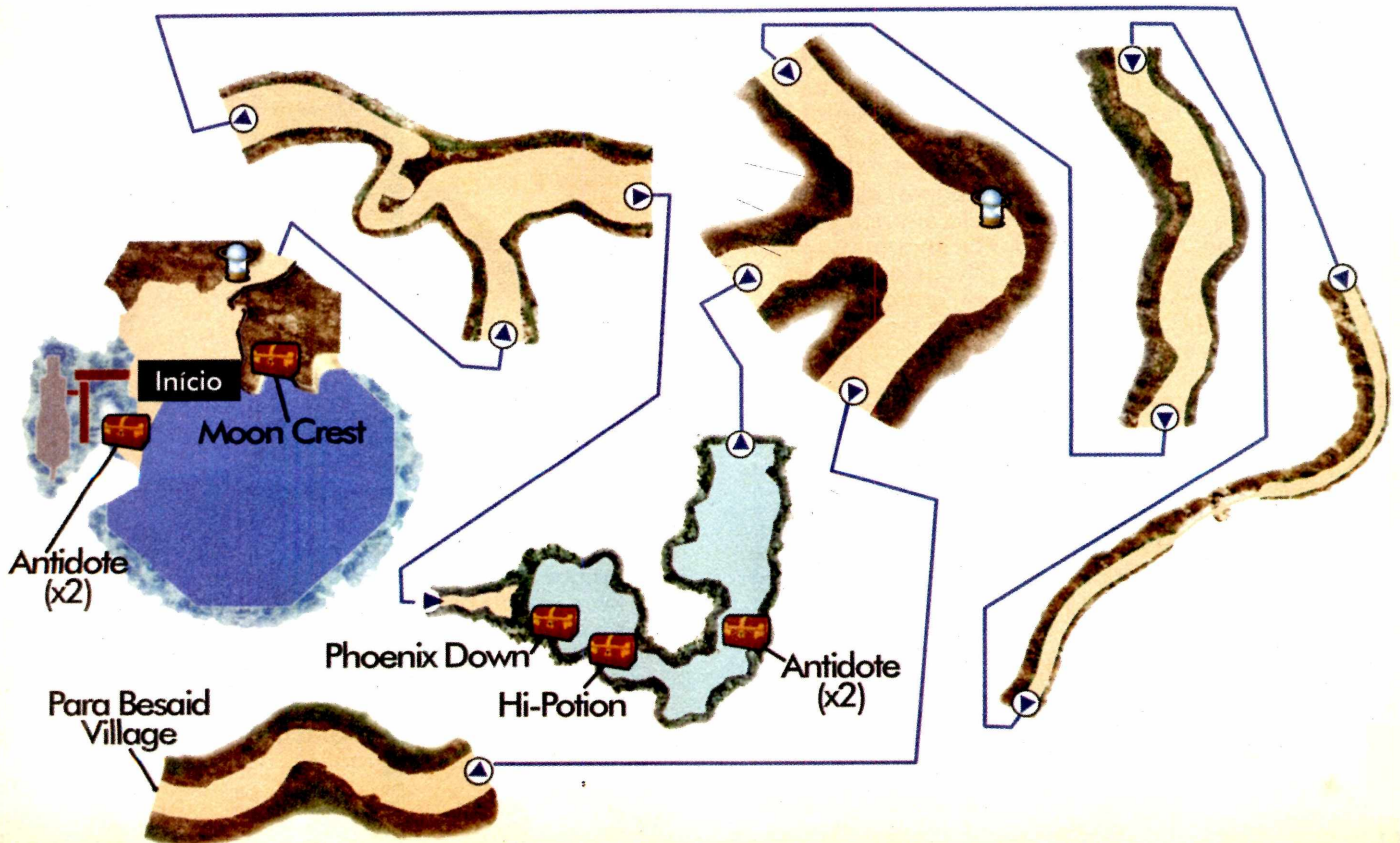
### OPERAÇÃO SALVAMENTO

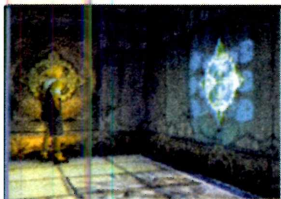
Agora Tidus está na água, junto com a personagem misteriosa. Você encontrará inimigos aquáticos. A personagem tem a habilidade STEAL (roubar) que será bem útil. Você pode roubar itens como Grenades e depois usá-las. Siga a corrente até o final. Encontre a entrada e siga até uma câmara larga. Acione a máquina e volte. Encontre outro chefe.

### CHEFE - TROS

Use ataques normais ou o Steal para pegar itens. Após alguns ataques, ele irá fugir. Você tem duas opções, ir atrás dele e cercá-lo ou ficar e recarregar as energias. Se escolher ir atrás dele, você irá cercá-lo. Use os itens e recupere sempre a energia. Após derrotá-lo, siga para a saída e volte para o barco. Veja o movie.

Tidus é acordado por uma bola de blitzball numa praia. Aqui ele conhece Wakka, o capitão de um time de blitzball, os Aurochs. Após uma conversa, Wakka irá levá-lo até a sua vila. Siga-o. Ele o joga dentro de uma lago. Prossiga nadando com Wakka. Você irá encontrar umas piranhas como adversárias. Elas não são páreo para Tidus e principalmente Wakka. Lute com elas para ganhar experiência. Vasculhe o lago para encontrar três baús. Use o mapa para se localizar. Chegando à Vila de Wakka, ele manda você ir até o templo. Vá e converse com todos. Aqui você vai conhecer alguns personagens, como os Crusaders, na última tenda do lado esquerdo. Converse com eles e conheça a origem deles. Ainda aqui, você poderá dormir e consultar a Sphere Monitor, uma espécie de terminal onde você poderá fazer algumas consultas. Volte até a tenda de Wakka. Fale com ele e durma. Ao acordar, Volte ao templo. Tidus fica sabendo da história de uma summoner que pode estar correndo perigo e invade o templo.





1. Vá até o final da parede e examine um símbolo (glyph). após examinar, surgirá outro na parede atrás de você. Examine este novo glyph que ele revelará outra passagem.



2. Desça as escadas. Examine o símbolo e pegue a Glyph Sphere. Vá até a porta no final da descida e coloque a Glyph sphere nela.



3. Pegue a Glyph sphere da porta novamente e siga pelo corredor.



4. Vire à direita e você verá um local onde é possível colocar a esfera. Coloque e encontre a Destruction Sphere mas **NÃO A PEGUE** agora. Saia e siga o corredor.



5. Examine umas inscrições próximas a um pedestal. Outro Glyph surge. Examine-o também para abrir uma porta secreta. Pegue a Besaid Sphere.



6. Coloque a Besaid Sphere no pedestal. Uma outra câmara se abre e Tidus empurra o pedestal para dentro.



7. Agora volte até a parede que se abriu e pegue a Destruction Sphere que lá se encontra.



8. Coloque a Destruction Sphere no mesmo local de onde tirou a Besaid Sphere. Isso fará com que um local secreto se revele, com um item.



9. Vá para a nova porta que se abriu e abra o baú e pegue a **ROD OF WISDOM**, uma arma de Yuna.



10. Retorne até o pedestal e empurre-o até o final da sala. Veja o movie e conheça o restante de sua equipe.

## O INÍCIO DA PEREGRINAÇÃO

Na manhã seguinte, examine o armário da atendente para encontrar o Al Bhed Primer Vol.II. Saia e junte-se aos outros. Wakka lhe dará uma nova arma, uma espada chamada Brotherhood. Depois da demonstração de Yuna, parta com o grupo para sua jornada. Siga pelo mesmo caminho que veio e Wakka lhe dará dicas de como enfrentar certos inimigos no topo da montanha, todos se reúnem para orar num altar. Junte-se a eles e faça o mesmo. Prossiga seu caminho.

## CHEFE - KIMAHRI

Não se trata de um inimigo e sim de um teste. Para enfrentar Kimahri, use a sua habilidade CHEER para diminuir os danos recebidos. Ataque-o e sempre de olho em sua barra de energia. Aqui basta somente sobreviver a alguns ataques. Após o teste, seu HP e MP serão totalmente restaurados. Retorne até a praia e siga seus companheiros até o porto. Antes de entrar, converse com todos, pois eles lhe darão alguns itens importantes, como Ether, tres Phoenix down, um anel Seeker's Ring e 400 gil. Fale com o garoto e ganhe também o Remedy. Entre a bordo do navio S.S.Liki.



## S.S. Liki

Após falar com Wakka, vá para a parte inferior do navio. A entrada fica na parte de trás, sob as escadas. Lá dentro você encontra um personagem que será de grande ajuda. Ele é O'AKA XXIII o mercador. Converse com ele. Ele se apresentará. Converse novamente e ele lhe perguntará se você pode fazer um investimento em seus negócios. Se você aceitar, ele lhe dará um bom desconto nos itens e armas que ele vende. Pense bem, pois ele é um personagem que aparece em vários locais do jogo. Dependendo da quantidade de Gil que você oferecer, o desconto pode ser maior ou menor. Você pode oferecer todo o seu Gil, sem problema. Desça até a casa das máquinas e encontre o Al Bhed Primer Vol.III. Suba e fale com Yuna.

## CHEFE - SIN

Um gigantesco monstro surge do oceano, você somente verá a parte superior dele. O grupo que está mais apto para enfrentá-lo é, Kimahri, Wakka, Lulu. Ataques físicos não o atingem, pela distância. Use magias. Você pode colocar Yuna no grupo para restaurar a energia do restante dos personagens. Ela também pode invocar o Aeon Valefor para lutar contra o monstro. Basta sobreviver a este combate, pois você não consegue destruí-lo agora. Após Sin desaparecer, Wakka nota que Tidus não se encontra no navio. Ele caiu e está sendo atacado por monstros. Wakka chega para ajudá-lo. O combate passa para dentro da água. Aqui é importante Tidus e Wakka sobreviverem a este segundo encontro. A batalha é bem difícil.





# Passo a passo



Use a habilidade CHEER de Tidus e o DARK ATTACK de Wakka para cegar os monstros. Concentre seus ataques em ECHUILLES, o monstro principal. Ele usa dois ataques DRAIN TOUCH e depois o BLENDER

Ataque (bem forte). Continue com seus ataques para cegá-los e após isso os mais fortes. Recupere o HP sempre que estiver em baixa. Procure não perder a luta neste momento senão, é Game Over na certa.

o HP de Ochu estiver por volta de 2000, chame o aeon de Yuna (Valefor) e continue com ataques baseados em fogo. Com Valefor, o ataque Earthquake de Ochu não tem efeito. Depois de derrotar Ochu, você poderá explorar a floresta à procura de outros itens se desejar. Suba as escadas e siga até Kilika Temple.



## Kilika

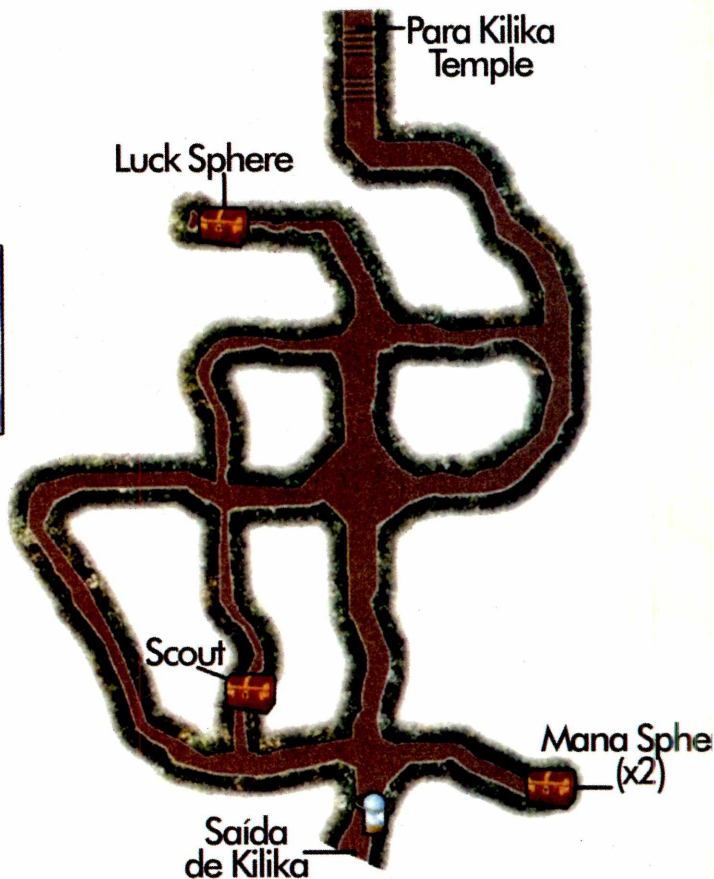
Veja o movie. Na manhã seguinte, um dos membros do time dos Aurochs avisa Tidus que Wakka está o esperando. Antes, converse com todos pelo caminho. Do lado esquerdo há um caminho em que você encontra uma menina chorando, ali parece ser a casa dela. Salve-a. Depois vá até o bar. Lá você encontra o Al Bhed Primer Vol.IV. Fale com a irmã da garota que você salvou e ganhe um item. Procure Wakka.

### O SENHOR DA FLORESTA

Prossiga adiante e você verá um caminho por uma floresta. Após o save point, você encontra os Crusaders novamente. Ele explica sobre um novo inimigo que você pode enfrentar ou não (a seu critério). Se decidir enfrentá-lo, siga adiante sempre em frente que você o encontrará.

### CHEFE - LORD OCHU (opcional)

Esta batalha envolve todos os seus personagens. Deixe Lulu em sua equipe e ataque com Fire. Use o Haste de Tidus (se você já tiver esta habilidade) em Lulu para aumentar a velocidade dela. Kimahri se dá bem contra Ochu com ataques físicos e Wakka faz com que Ochu não use magias se ele atacar com Silence Attack. Yuna pode restaurar o HP de algum personagem e também curar o envenenamento com ESUNA. Tenha certeza de que a arma de pelo menos um personagem está com a habilidade SENSOR. Quando



### CHEFE - SINSPAWN GENEAX

Concentre-se primeiro nos tentáculos. Se Kimahri estiver com uma arma e ela possuir a técnica PIERCING equipada, ele poderá atacar diretamente o chefe, caso contrário, ataque primeiro os tentáculos. Use Haste em Lulu e use magia baseado em fogo. Ataques físicos funcionam bem. Uma vez derrotados os tentáculos, o corpo do monstro surge. Agora sem a carapaça protetora, os ataques físicos funcionam, mas magias de fogo são mais eficientes. Use o Silence Attack de Wakka para que o monstro não use magia e Yuna para recuperar membros da equipe que estejam fracos ou envenenados. Yuna também pode usar Valefor com o ataque Sonic Wings para atrasar o ataque de Geneaux.







## CLOISTER OF TRIALS - KILIKA TEMPLE

Aqui você encontra outro Cloister of Trials (quebra-cabeça) para resolver. Após o encontro com alguns adversários de Blitzball e uma summoner (Donna), entre no templo e resolva o enigma.



1. Entre e remova a KILIKA SPHERE do pedestal da esquerda.



2. Coloque esta esfera no buraco na parede mais ao norte e coloque a esfera no buraco. Ela irá se incendiar. Remova a esfera e passe para a próxima sala.



3. Entre e vá para a parede mais ao norte e coloque a esfera no buraco. Surte um Glyph. Retire a Kilika Sphere e coloque neste espaço. Toque o Glyph.



4. Remova a Glyph Sphere que aparece e coloque num dos buracos vistos anteriormente.



5. Entre na próxima sala e vá para a direita. Pise no símbolo no chão para que o pedestal apareça nesta sala.



6. Pegue a Kilika Sphere da parede da direita para parar com as chamas. Coloque esta esfera no pedestal.



7. Volte para a sala anterior e pegue a Glyph Sphere. Coloque na parede que você encontrou a Kilika Sphere.



8. Empurre o pedestal com a Kilika Sphere, para o local com a marca no chão. A plataforma desce.



9. Desça as escadas e pegue a Kilika Sphere na parede. Coloque-a na próxima saída.



10. Obtenha a Destruction Sphere dentro da sala secreta, no topo da plataforma. Pegue-a, desça e coloque a esfera.



11. Volte até a parede que se abriu. Abra o baú e pegue a Red Armlet.



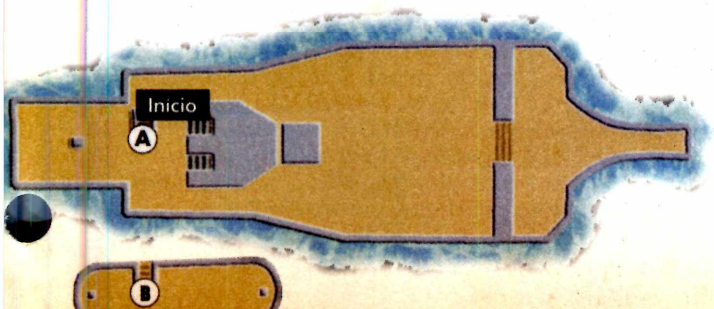
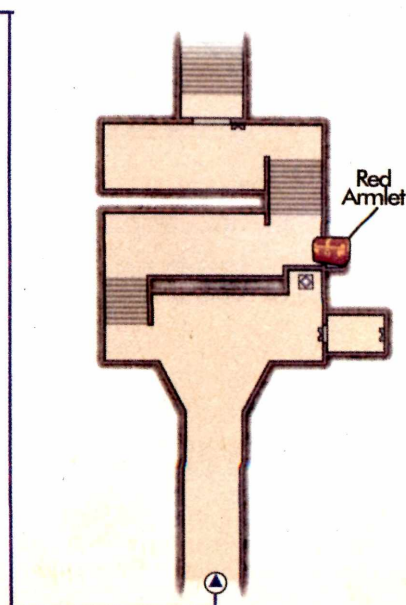
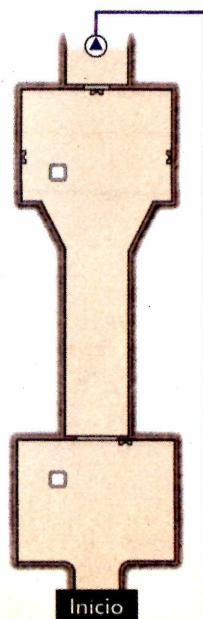
12. Pegue a Kilika Sphere do buraco perto da saída e continue até a próxima porta.

Converse com Wakka, até ele não ter mais nada a falar. Tente sair da sala que Yuna retorna. Agora ela pode controlar um novo Aeon, IFRIT (elemento Fogo). Saia do templo e retorne a vila pela floresta. Encontre o restante de sua equipe no porto e escolha a opção de embarcar (embark).

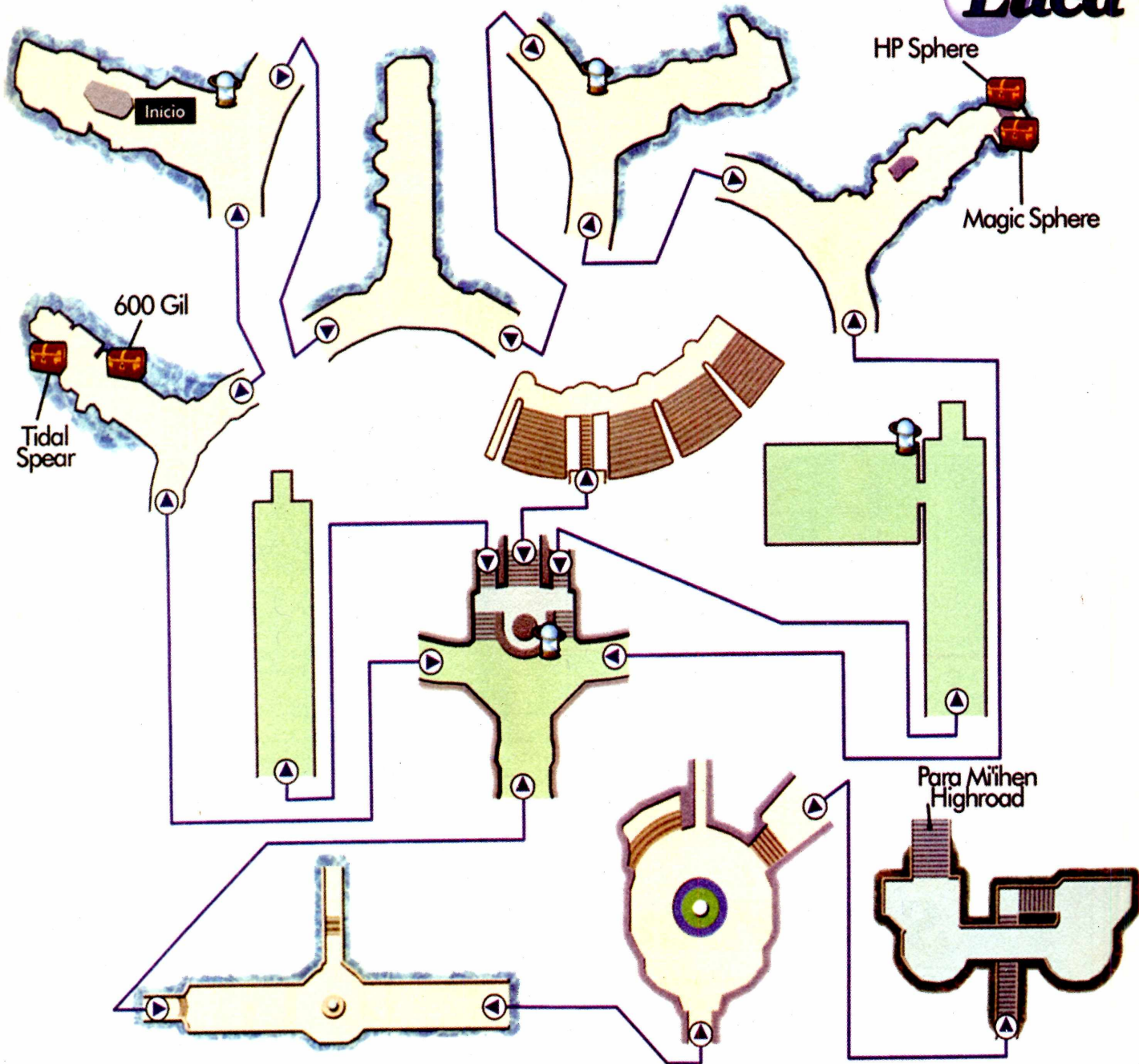
Depois vá procurar Yuna. Após conversar com ela, você encontra uma bola de blitzball no meio do deck. Examine-a, para que você tente aprender uma habilidade nova (Jetch Shot Challenge). É importante aprender esta técnica. Tente realizá-la, pois no jogo de blitzball ela será extremamente útil.

## S.S. Winno

Saia da cabine e fale com O'aka. Provavelmente ele irá pedir mais dinheiro (Gil). Se você não necessitar de itens, pode dá-lo a ele. Será bem vantajoso futuramente. Saia e vá para o deck do navio. Se subir as escadas, você encontra Lulu conversando com Wakka. Tidus não sobe e fica ouvindo a conversa de ambos. Desça as escadas e torne a subir para ouvir mais um trecho da conversa. Repita esta operação até não ter mais nada a ouvir. Uma boa parte da história é revelada nesta conversa; é interessante saber.



## Luca



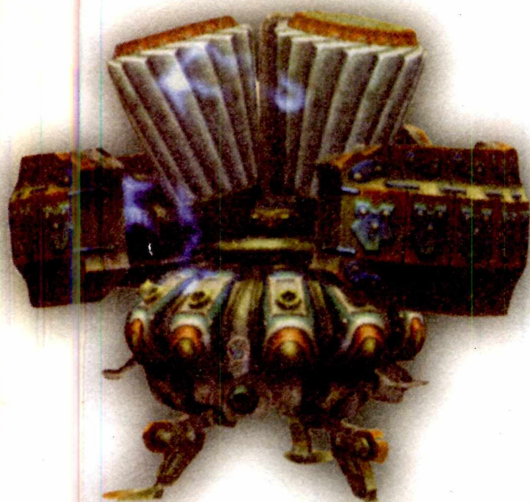
Vá para o norte. Veja a chegada do Grande Mestre Mika. Veja o movie. Dentro do armário do vestiário do Aurochs Team, você encontra um tutorial e regras do Blitzball. Tente aprender, pois pelo menos uma vez, você terá que jogar este esporte.

### PROCURANDO POR AURON

Saindo do vestiário, perca alguns momentos para procurar por itens úteis. No salão onde estão outros jogadores, você encontra o Al Bhed Primer Vol. VI e também dois Hi-Potions. Depois de coletar todos os itens, saia e procure Yuna.

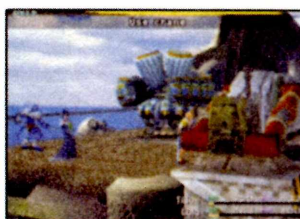
### THE SPHERE THEATER (TEATRO)

Aqui é um local onde você pode ver as cenas de CGs (computação gráfica) existentes no jogo. Somente as cenas que você viu serão gravadas. Para isso você irá precisar de uma certa quantia em dinheiro. É interessante você voltar aqui antes do final do jogo. Assim terá todas as cenas e músicas disponíveis (exceto o final do jogo) e dinheiro suficiente. Continue examinando todo o local, até Tidus receber a notícia de que Yuna foi raptada. Siga os eventos até chegar a Docca número 4. Se grupo agora irá enfrentar um novo chefe.



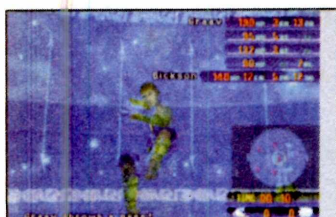
## CHEFE - OBLITZERATOR

Com Tidus, use o Haste em Lulu e use magias do elemento raio (thunder). Examine o guindaste ao lado (CRANE). No momento ele está sem energia e Tidus não sabe o que fazer. Use ataques físicos de Tidus e Kimahri no inimigo, tomando cuidado com o ataque de Oblitzerator pois é muito forte. Recupere o HP quando necessário. Com a Lulu, use a magia THUNDER no crane por uns três turnos até ele ligar. Quando ele começar a funcionar, use o trigger command de Tidus para usar a máquina. O guindaste irá arrancar a parte superior de Oblitzerator. Isso causará uma grande redução de HP dele, além de imobilizá-lo. Recupere o HP de sua equipe assim que possível.



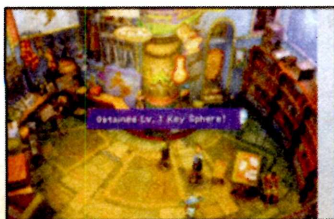
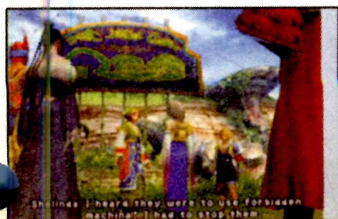
## TEMPO PARA JOGAR BLITZBALL

Após salvar Yuna, você verá e jogará a parte final do jogo de blitzball. Jogue e não se importe com o resultado. Porém, se vencer, o level dos seus jogadores se eleva. Após o jogo, alguns monstros invadem o local. Enfrente-os. Aqui você encontra finalmente, Auron. De agora em diante, ele fará parte de seu grupo.



## Mi'ihen Highroad

Primeiro, salve seu game no save point à esquerda. Note que uma nova opção aparece no menu save, que é Play Blitzball. Se você quiser participar de um jogo completo de Blitzball, basta escolher esta opção, se desejar. Fale com todos os personagens que encontrar para receber itens importantes. No lado esquerdo da estrada, você encontra um historiador chamado Maechen. Ele lhe dará algumas informações. Durante a jornada, você encontrará alguns inimigos voadores. Wakka é extremamente eficiente com eles. Já os monstros mais fortes são para Auron. Depois de encontrar com os Chocobos Knights, vá até uma pequena área do seu lado direito para encontrar Belgemine. Ela irá desafiar Yuna para uma importante batalha de Aeons. Vencendo, você recebe o Echo Ring, perdendo, receberá o Seeker's Ring.



## MR. RIN'S TRAVEL AGENCY

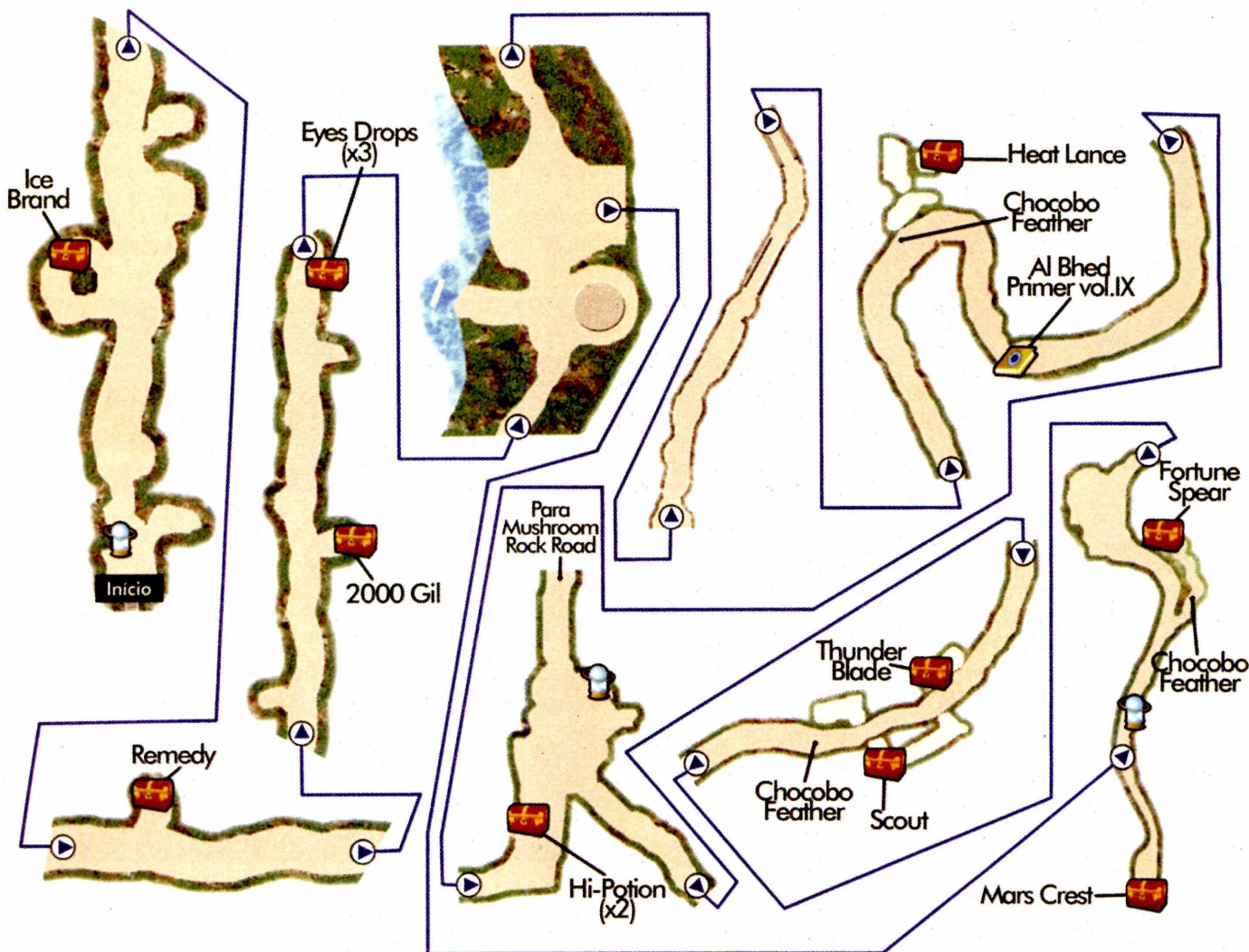
Após uma breve conversa na agência de viagens, procure Yuna e converse com ela. Volte para a agência e fale com todos que você recebe a LEVEL 1 KEY SPHERE. Aqui também são vendidas armas baseadas no elemento pérola (Pearl Armor), que elevam sua defesa contra magias. Quando estiver saindo, Rin lhe dará o Al Bhed Primer Vol.VIII. Saia e enfrente um outro chefe.

## CHEFE - CHOCOBO EATER

Inicie a batalha com Lulu, Tidus e Wakka. Dê um Haste em Lulu. Use o Dark Attack de Wakka para cegar o monstro e use as magias de Lulu. Eventualmente, troque Tidus e Wakka, por Kimahri e Auron. Use o Power Break de Auron para reduzir a resistência do monstro a ataques. Quando o Chocobo Eater receber um certo dano, ele começa um ataque que jogará toda sua equipe para trás, tentando jogá-los para um abismo.

Troque qualquer personagem por Yuna. Se puder, espere





o Overdrive de Yuna carregar e use-o. O Gran Summon Overdrive de Yuna será suficiente para derrotar o monstro. Feito isto, você recebe duas Lv.1 KEY SPHERES.

Se por acaso o monstro conseguir empurrar a sua equipe pelo abismo, você terá um duro caminho de volta. Caso contrário, Rin irá oferecer um Chocobo para você prosseguir o seu caminho. Com o chocobo, a jornada é mais rápida, pois além de correr mais, ele evita as batalhas aleatórias que podem ocorrer.

## PORTÕES DE MUSHROOM ROCK

Continuando seu caminho após a Agência de Rin, você encontra Selinda. Próxima a ela, você encontra o Al Bhed Primer Vol.IX no chão.

Adiante, você encontra um caminho alternativo do lado direito do mapa. (próximo ao portão). Este é um caminho alternativo e usado para pegar mais alguns itens. O interessante é usar o chocobo para poder alcançar locais antes inacessíveis. Pegue um chocobo e vá procurando. Quando você achar uma pena amarela no chão, há o indício de que o chocobo pode saltar

dali para outro local. Basta chegar perto da pena e pressionar X para que o chocobo salte. Neste setor você encontra a Thunder Blade, a Scout, Fortune Spheres. No final deste caminho você encontra um item muito importante que é a Mars Crest (usada para elevar o poder da arma celestial de Auron). Siga até o portão. Veja a cena. Depois que conseguir a autorização, fale com o guarda da esquerda. Ele está aceitando doações para a causa. Em troca ele lhe dará um item. Se você doar 100 Gil ele lhe dará a Scout. Para 1000 Gil ele lhe dará em troca uma Ice Lance. E se você der 10,000 Gil, vai ter o Moon Ring de Yuna. Esta doação é opcional. Continuando seu caminho você entra em Mushroom Rock. Siga falando com todos os crusaders que você receberá bons itens. Continue ao norte até Clasko impedir o seu caminho e lhe indicar por onde seguir. Prossiga até o próximo save point e você encontra uma plataforma. Pressione X para subir. Continue ao norte. Encontre um baú que contém 1000 Gil, um guarda lhe dará 10 potions. Seguindo adiante e encontre Shelinda. Ela recuperará seu HP e MP portanto, não deixe de falar com ela. Siga até o centro de comando. Você encontra Gatta.





Não deixe de conversar com ele. Esta conversa influenciará no destino de Luzzu e Gatta. Se você conversar duas vezes com Gatta e escolher a segunda opção, ele irá morrer na batalha seguinte. Porém a opção anterior fará com que Luzzu morra imediatamente. Prossiga adiante e quando estiver pronto para lutar, fale com o guarda que está no local onde tem a seta vermelha no mapa.

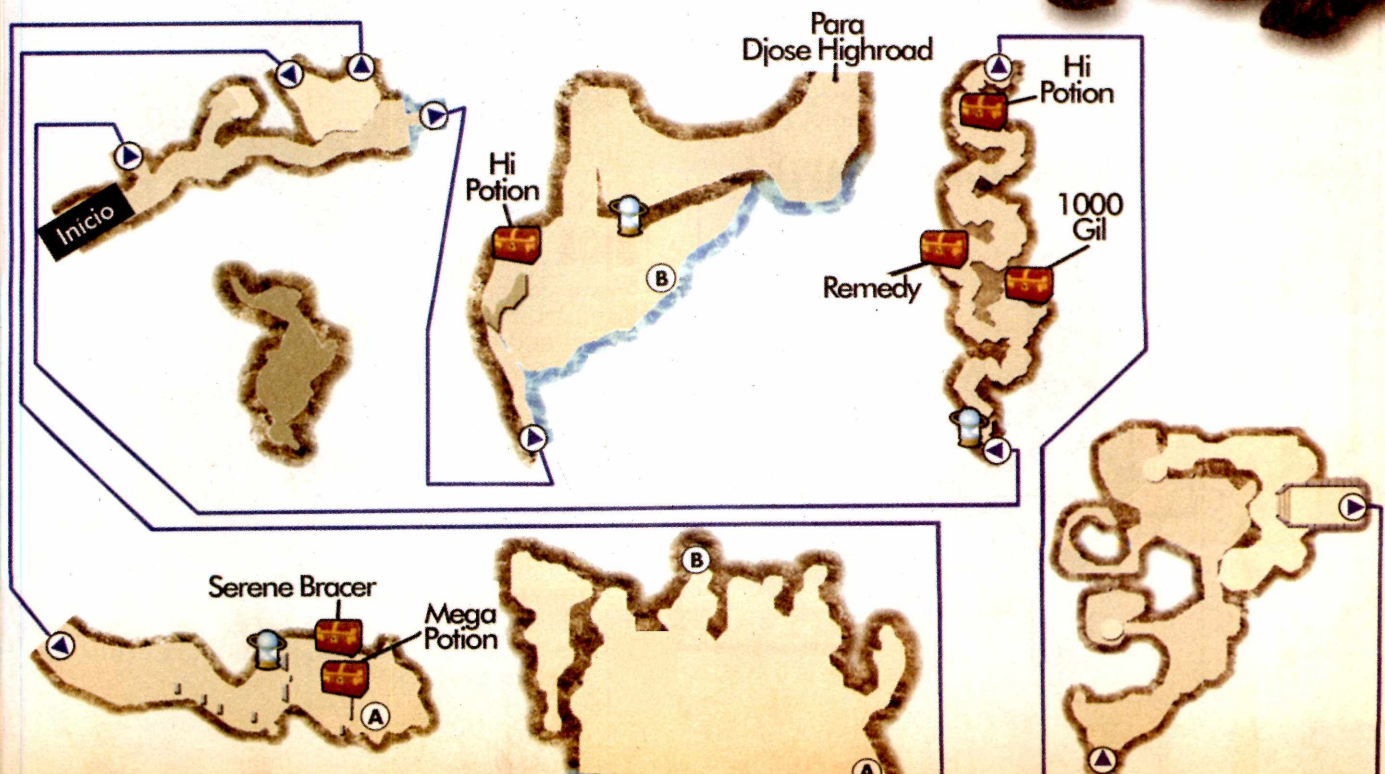


## CHEFE - SINSPAWN GUI - 1º Ataque

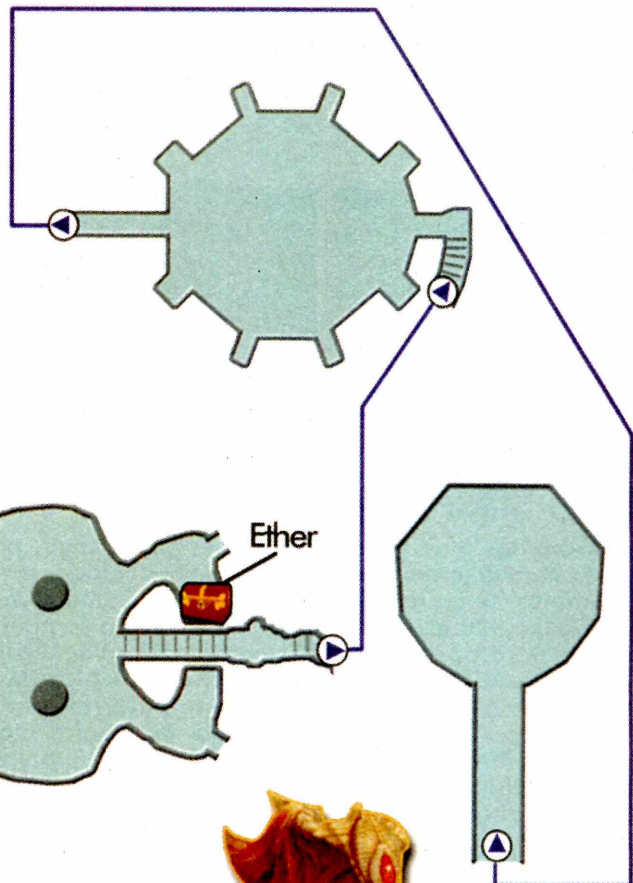
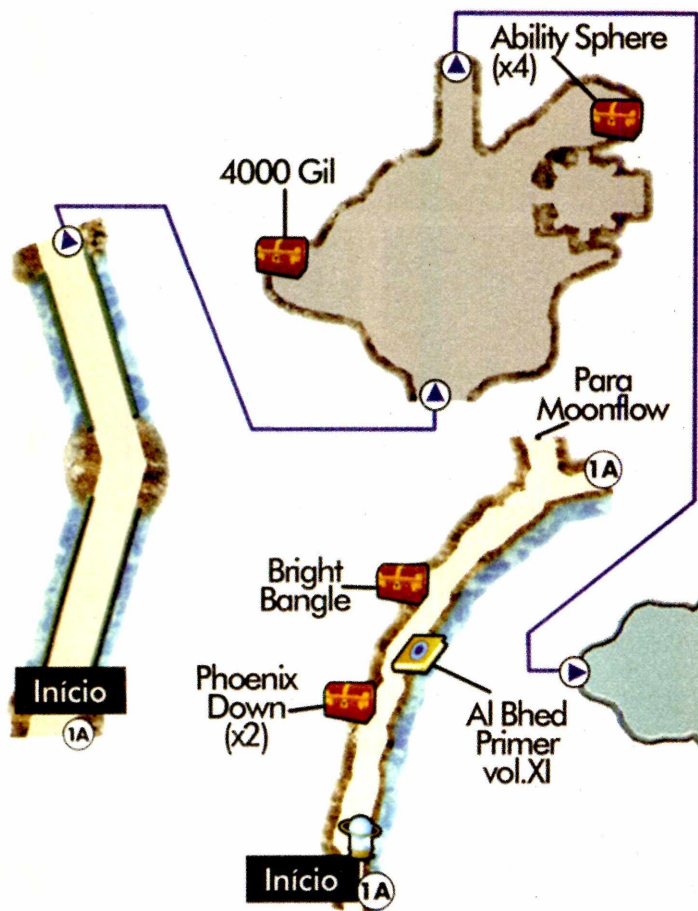
Este é um dos mais resistentes existentes no jogo, porém, se você já aprendeu algumas das habilidades mais importantes, se torna muito fácil vencê-lo. Comece com Lulu, Wakka e Yuna. Ocasionalmente a cabeça do monstro irá se mover. Se isto ocorrer, ela estará fora de alcance de ataques físicos, use ataque de longo alcance e magias. Use a magia **ESUNA** de Yuna para reverter o Vennon Attack de Gui. Continue com as magias mais fortes e os melhores ataques até vencê-lo. Depois de eliminar a cabeça, troque de estratégia e traga para a batalha os pesos pesados, Auron e Kimahri. Elimine os braços primeiro, pois Gui os usa para defender os ataques. Se Lulu souber alguma magia de level 2, ela poderá erradicá-los com apenas um ataque. Eliminando os braços, parta para o corpo com os ataques mais fortes.

## CHEFE - SINSPAWN GUI - 2º Ataque

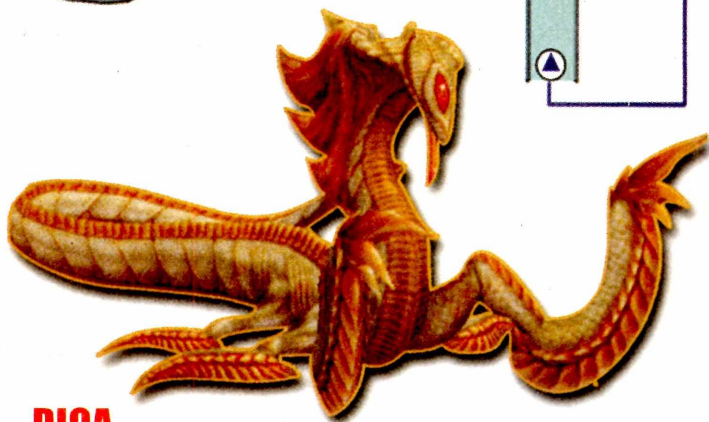
Após a batalha anterior, Yuna desperta e encontra Seymour enfrentando o mesmo monstro novamente. Agora ele está bem fraco, uma magia de fogo level 2 elimina a cabeça do monstro. Destrua os braços com magia e Piercing ataques. Use Yuna para recuperar o HP de todos, caso necessário. Terminada a batalha, você recebe o prêmio referente a batalha anterior e seis Lv.1 Key Spheres. Seu próximo objetivo é seguir para Djose.



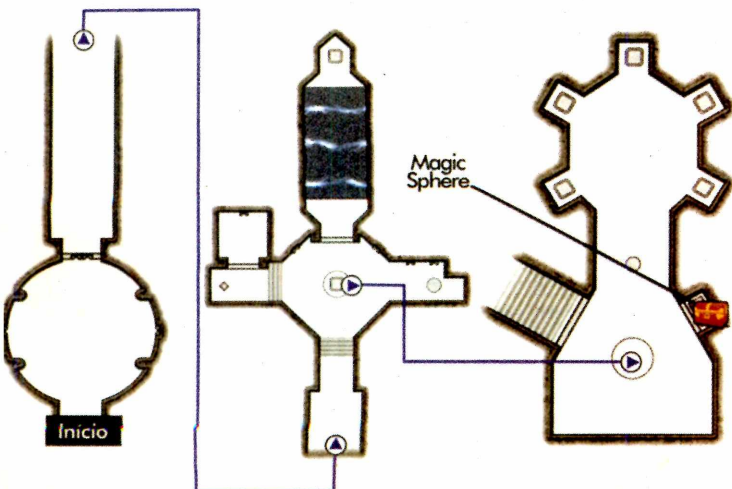
## Djose Highroad



Como de costume, converse com todos para ganhar itens. Depois de encontrar um baú que contém 2 Phoenix Down, siga mais adiante, do lado direito do caminho, escondido atrás de uma pedra com formato de torre, está o Al Bhed Primer Vol.XI. Prossiga sempre ao norte, fale com Auron e vá para o templo.



### CLOISTER OF TRIALS - DJOSE TEMPLE



### DICA

Neste caminho, você encontra um monstro chamado Basilisks. Ele tem o poder de transformar seus adversários em pedra e depois destruí-los. Com Kimahri em seu grupo, use a habilidade Lancet para aprender um dos mais devastadores Overdrives de Kimahri, o Stone Breath.

### CHEGANDO EM DJOSE

Atravesse as pontes e fale com os Chocobos Knights se quiser. Depois que o templo abrir, procure por um baú do lado oeste, pois ele contém 4000 Gil. Do lado leste está a entrada do templo. Pegue a Ability Sphere perto da entrada. Há um sacerdote dentro da pousada que o impede de pegar o baú. Saia da pousada e entre no templo. Conheça Isaaru. Continue até achar a entrada do próximo enigma.

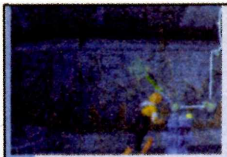
# DETONADO



1. Pegue as esferas da direita e esquerda (uma de cada vez) e coloque nos buracos da porta que ela irá se abrir.



2. Pegue as Djose Sphere que estão uma de cada lado da porta e coloque-as nos buracos do lado direito da sala. O pedestal superior se energiza.



3. Empurre o pedestal para o lado direito até ficar sob o energizado. A esfera fica carregada de energia também.



4. Pegue a esfera energizada e vá até a porta e coloque-a no buraco da direita. A porta se abre.



5. Remova as duas esferas que estão na parede e coloque-as no pedestal.



6. Vá para o canto oposto onde está o pedestal, observe o chão e pise no símbolo existente. O pedestal irá se teletransportar até o centro da sala.



7. Empurre o pedestal até a sala nova. O pedestal ficará suspenso nos raios. Use-o como apoio para pular para o outro lado.



8. Do outro lado, existe outro pedestal. Empurre-o para a parede. Um glyph surge, próximo do símbolo no chão.



9. Volte para a sala anterior. Pise no símbolo no chão para teletransportar o pedestal de volta. Não toque no glyph por enquanto.



10. Pegue as esferas do pedestal e coloque-as de volta no local original, na primeira sala. Com isso os símbolos voltam a acender.



11. Pegue a Djose Sphere energizada e coloque do lado esquerdo da porta.



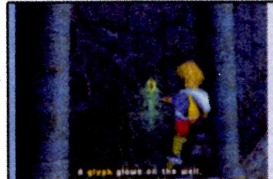
12. Com o símbolo completo, o pedestal se transforma num elevador. Suba na plataforma que ela irá subir.



13. Aqui existem cinco pedestais especiais. Somente empurre todos eles para que o pedestal principal se teleporte para este andar.



14. Uma escada aparece. AGORA, desça de volta pelo elevador.



15. Vá até o local onde surgiu o glyph e toque nele.



16. Pegue a Destruction Sphere e retorne ao andar superior, pelo elevador.



17. Coloque a Destruction Sphere e coloque no buraco do pedestal. Uma parede se quebra e revela um baú. Pegue a Magic Sphere.

Resolvido o Cloister, Yuna entra na câmara. Yuna consegue seu terceiro Aeon: IXION. Na manhã seguinte, Tidus acorda numa pousada. Volte para dentro e pegue o SWITCH HITTER de um baú que agora está acessível. Fale com o restante do seu grupo. Eles estão aguardando Yuna acordar. Volte e entre no pequeno quarto à esquerda das escadas. Fale com a pessoa que está perto dela para que Yuna desperte. Siga em frente pela ponte do templo e volte para a estrada de Djose. Alguns Crusaders estarão próximos à primeira ponte. Fale com eles e ganhe a HALBERD, e um personagem que passa pela ponte lhe dará duas Hi-Potions. Fale também com um homem solitário que ele lhe dará dez Potions. Após checar os Cavaleiros de Chocobos, siga com o grupo pela estrada, sempre ao norte e siga para Moonflow.

## Moonflow

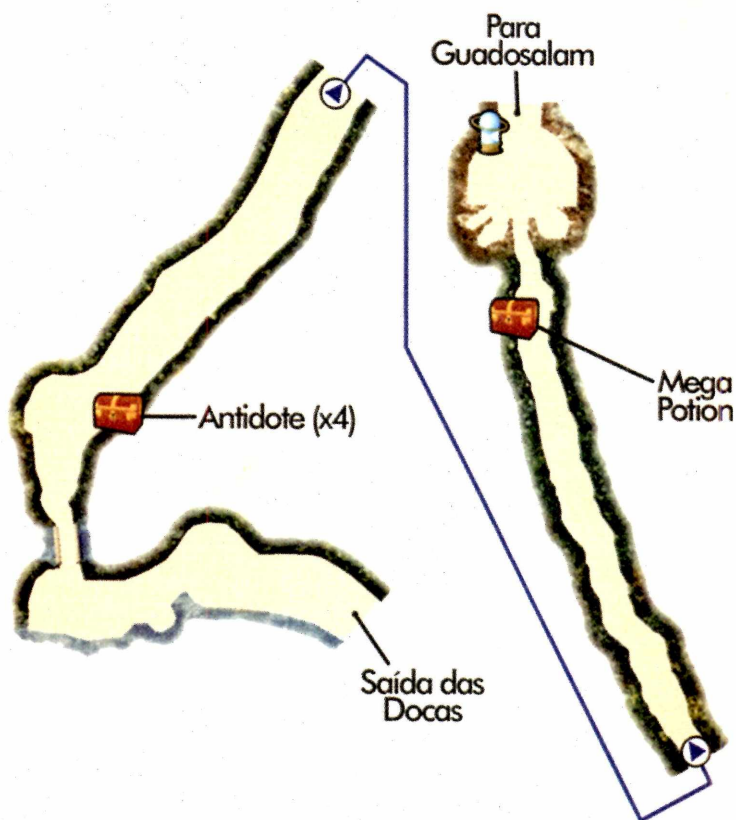
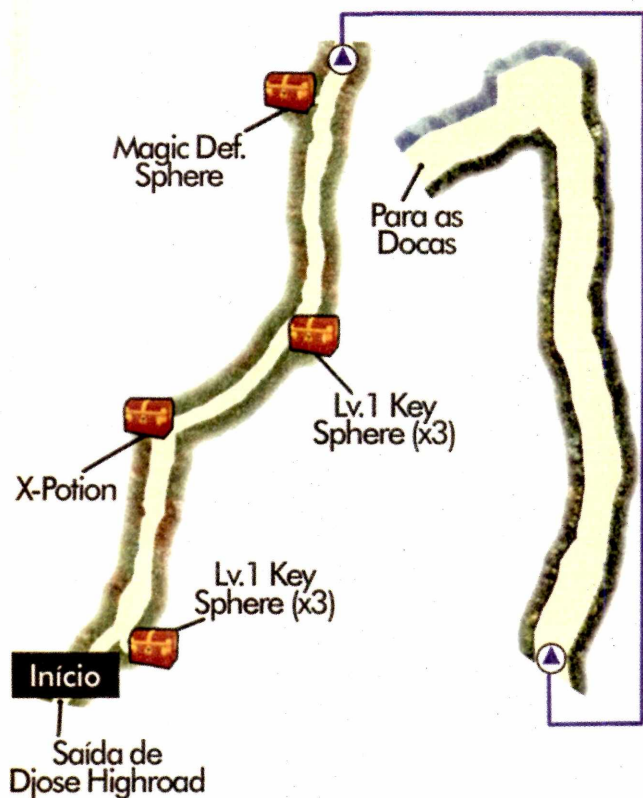
Siga para o norte e encontre Shelinda. Fale com ela. Mais adiante há uma pequena trilha onde está escondido

um baú. Lá existem três Lv.1 key Spheres. Mais adiante existe outro baú com o mesmo conteúdo. Continue e encontre Belgemine novamente. Uma nova batalha de aeons se trava. Esta batalha é opcional, mas é altamente aconselhável travar esta batalha. No final você verá porque. Você irá enfrentar Ixion, controlado por Belgemine. É aconselhável entrar nesta batalha com o overdrive de seu Aeon já no máximo. Use Boost para fortalecer seu aeon e os ataques mais fortes. Vencendo, você recebe dois Dragon Scales e novas habilidades para os seus aeons. Continue em frente até achar um meio de transporte (uma espécie de elefante). Veja o movie.





# Passo a passo



## CHEFE - EXTRACTOR

Antes da luta, equipe Tidus e Wakka com armas que tenham habilidade de relâmpagos. Use Haste de Tidus em Wakka e nele mesmo. Parta para os ataques mais fortes e recupere o HP sempre que possível.

Chegando ao seu destino, encontre O'aka, o mercador para comprar algumas armas e itens se desejar. Próximo a ele, você encontra o Al Bhed Primer vol.XII. Fale com todos e prossiga.

Aqui, finalmente Tidus encontra Rikku e ela agora faz parte de seu grupo. Rikku é a estranha personagem do início do jogo. Ela possui a habilidade de roubar itens de inimigos (o que é muito útil). O Overdrive de Rikku é extremamente versátil. Ela pode misturar 2 itens quaisquer do seu inventário, e transformá-lo em arma ou numa ajuda para seus companheiros.



## Guadosalam

Depois de Tromell ir embora com Yuna, Rikku providencia um breve tutorial sobre a opção CUSTOMIZE que agora está disponível no menu. Esta é uma outra habi-

lidade de Rikku. Ela pode evoluir suas armas com os itens que você ganha. **MUITO ÚTIL.** Dê uma vasculhada no local. Existe uma sala em que você aprende como lutar contra monstros como LARVA e IRON GIANTS. Terminando a exploração de Guadosalam, vá até a porta vermelha e entre. Converse com os membros de sua equipe e logo após, entre na porta roxa. Siga adiante e veja os acontecimentos.

## FARPLANE

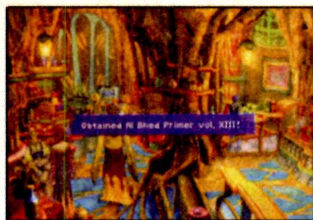
Vá até o Farplane, local onde se conversa com seus antepassados ou entes queridos que se foram. Vá até lá e após os eventos, a arma de Tidus ganha algumas habilidades novas.







Fora das portas vermelhas, há um baú no lado direito que contém um Mega-Potion. Você deve evitar ir para dentro do salão principal até que você pegue todos os itens na área.



Dentro da "casa", procure pelo Al Bhed Primer vol.XIII no centro do andar. Também há um baú escondido que contém 3000 Gil.

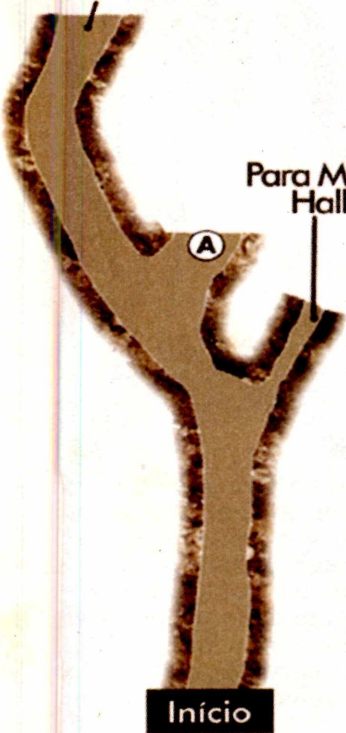


Mova-se além dos dois soldados da raça Guado para encontrar um elixir em um baú. A entrada ao Farplane está no alto da rampa, mas está fora dos limites no momento.

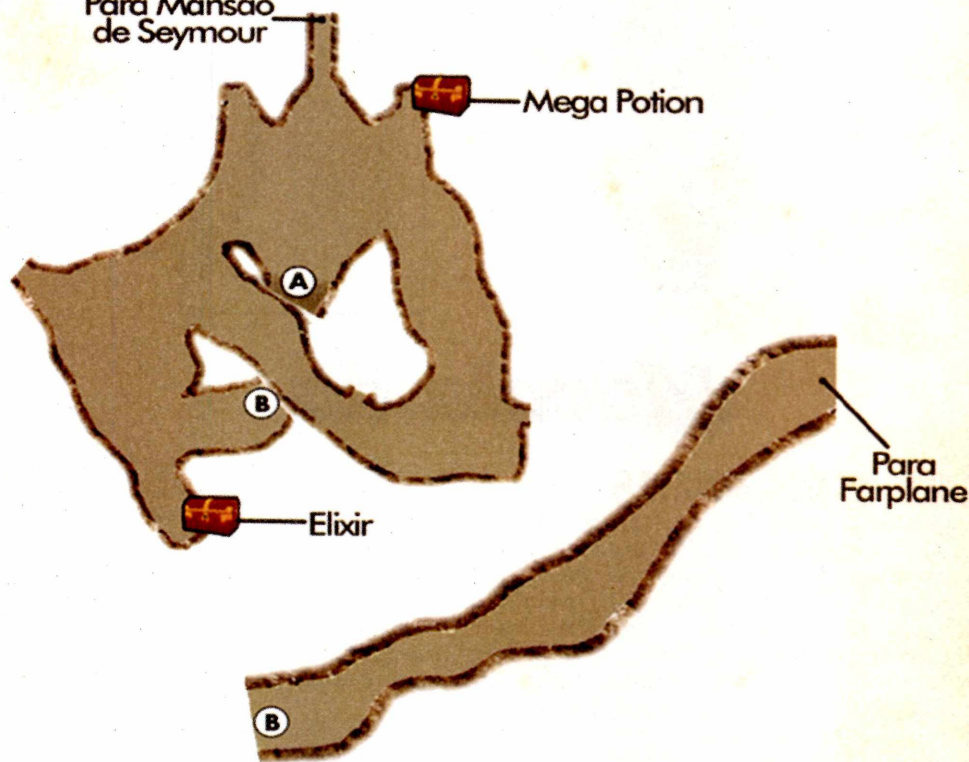


A loja de itens de Guado está no nível médio da cidade. Se você emprestou dinheiro a O'aka, terá todos os mesmos armamentos que a loja mas por uma fração do preço.

Para Thunder Plains



Para Mansão de Seymour



## Thunder Plains

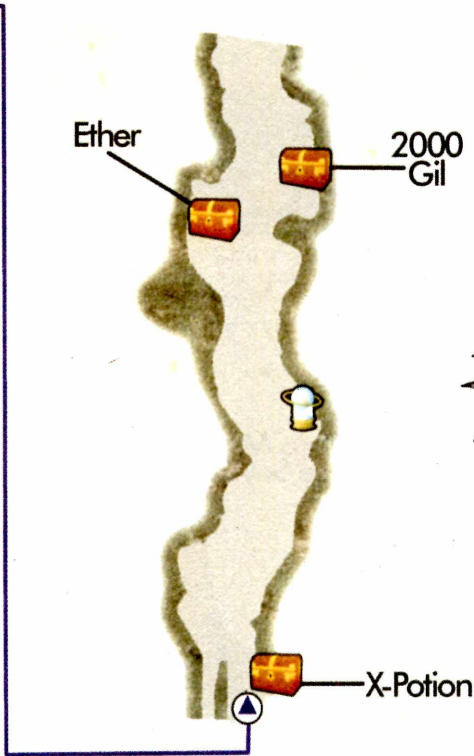
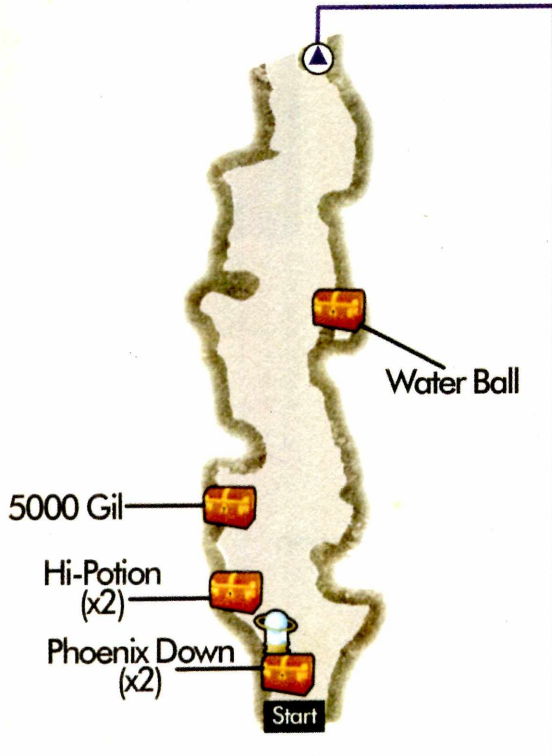
Esta área é recheada de trovões e relâmpagos. E eles insistem em cair sobre sua cabeça. Para desviar deles, você precisa ficar bem esperto. Quando a tela piscar, pressione rapidamente o botão X que Tidus irá desviar do raio. Dependendo da quantidade de vezes que você consegue desviar dos raios consecutivamente, ganha um prêmio. Os inimigos desta região são baseados no elemento raio. Use armas equipadas com habilidades baseadas em água (waterstrike) que não terá problemas. Aqui existem vários saves points, fazendo que este local seja excelente para se ganhar experiência e dinheiro. Na Agência de Viagens, fale com Rikku. Depois disso, Rin surge de um corredor e pergunta como vai o seu estudo da língua Al Bhed. Escolha a primeira opção e ele irá lhe dar o Al Bhed Primer Vol.XIV. Uma vez fora

da Agência, dê uma olhada em volta para achar a Yellow Shield, um escudo para Tidus que anula qualquer ataque baseado em raios. Continue ao norte através da planície para chegar a Macalania.

### PEDRAS QACTUAR

Existem algumas pedras com um desenho de um cacto engravado nelas. Por enquanto, nada ocorre com elas. Estas pedras são a chave para a arma celestial de Kimahri. Mais detalhes na seção SEGREDOS.





## Macalania

### CAÇA ÀS BORBOLETAS

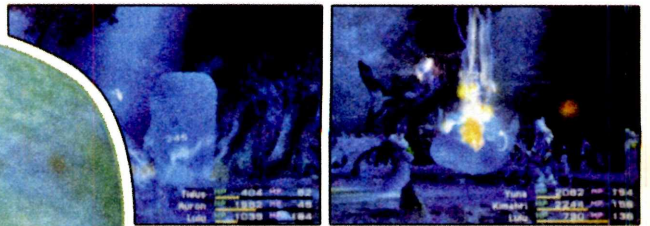
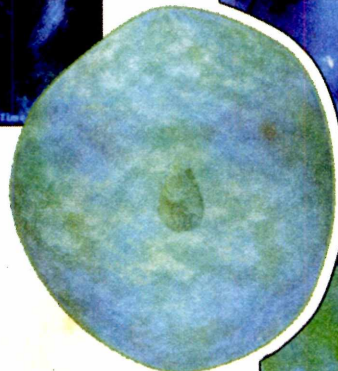
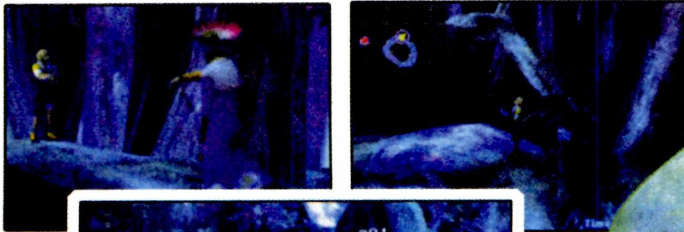
Seguindo o caminho, você encontra um estranho sujeito com um cocar. Fale com ele e o mesmo lhe apresenta um novo minigame. Basta pegar sete borboletas azuis que você recebe um prêmio. Se por acaso encostar numa borboleta vermelha, além de perder alguns segundos, você terá que enfrentar uma batalha. Este minigame é importante para se conseguir um item para a arma celestial de kimahri.

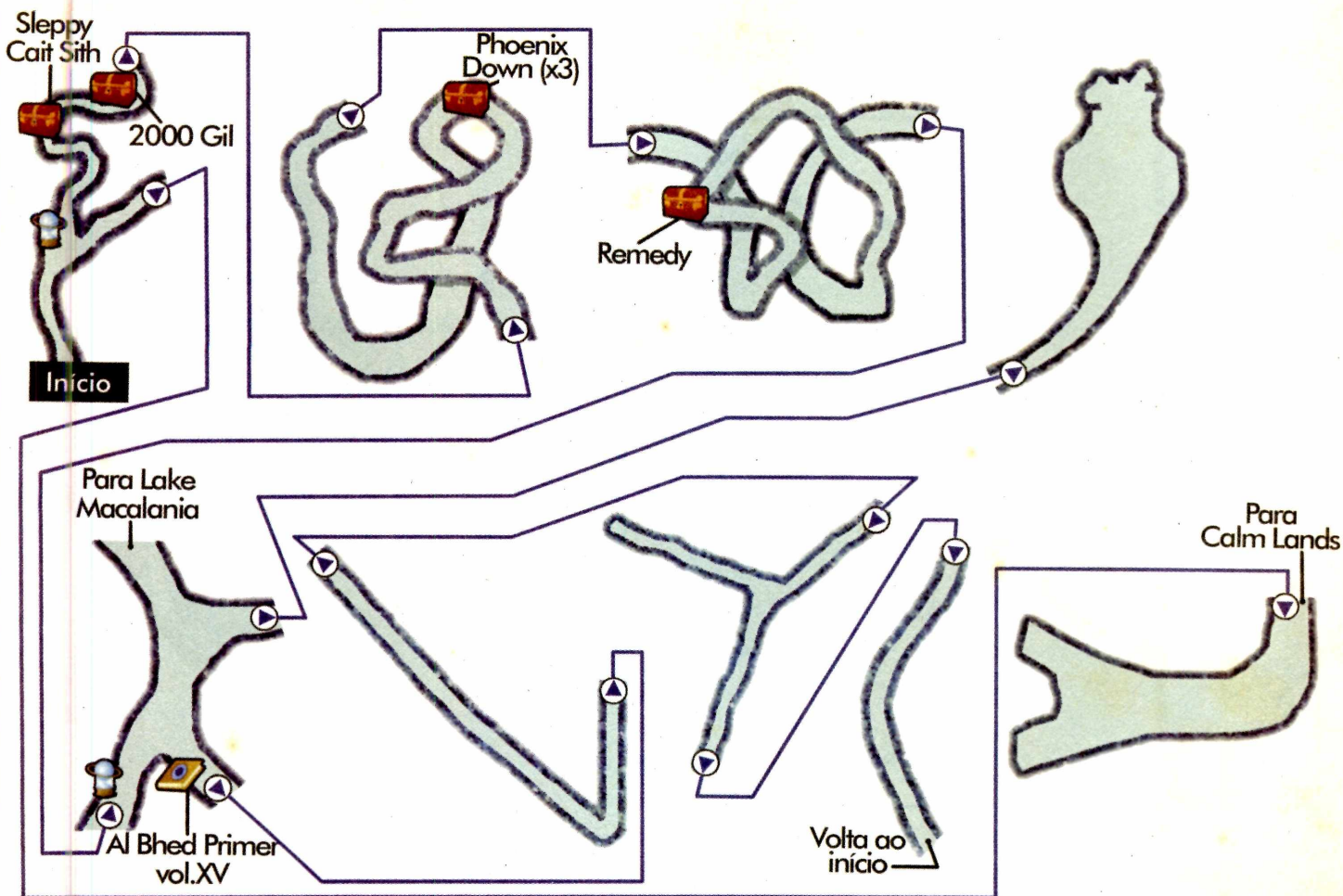
Mais adiante, você encontra novamente com O'aka. Dê uma olhada em sua mercadoria e compre se quiser. Observe o chão e encontre o Al Bhed Primer Vol.XV.

### CHEFE - SPHERIMORPH

Antes da batalha, equipe seus personagens com armas sem características elementares. Ataques físicos causam danos mínimos, portanto, a magia é a chave. Quando você ataca Spherimorph, o contra-ataque será uma magia. Use como ataque, uma magia com o elemento oposto para causar um dano maior. Exemplo: se ele atacar com Fire, use Blizzard ou Blizzara. Use Yuna para recuperar o HP dos personagens e quando o overdrive dela estiver no máximo, chame o aeon Ixion ou Ifrit.

A criatura deixa uma esfera que contém uma mensagem do pai de Tidus (Jecht's Sphere). Existem outras espalhadas por toda Spira. Examine esta e Auron aprende um novo overdrive, o Shooting Star.

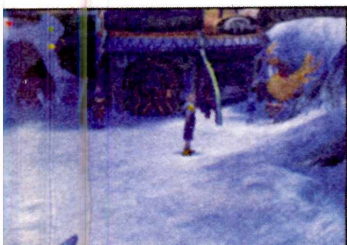




Siga sempre em frente. Após o save point, escolha o caminho da esquerda para poder pegar mais itens. Pegue um baú que possui uma arma de Lulu, Sleppy Cait Sith.

## MACALANIA LAKE

Seu grupo encontra Clasko e o Al Bhed Primer vol.XVI fora da agência. Salve seu jogo.



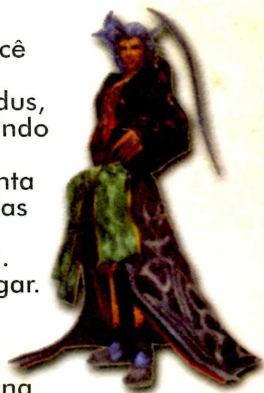
## SUB-CHEFE - CRAWLER, NEGATOR

Primeiro, livre-se do pequeno Negator que fica flutuando. Aqui não use magia nem aeons. Use os talentos de Auron, Kimahri ou Tidus. Eliminando ele, agora você poderá usar magias e aeons. Crawler inicia uma contagem. Cuidado esse é o Mana Beam attack. Extremamente poderoso, esse ataque irá consumir grande parte do HP de sua equipe, a melhor maneira de suportá-lo é usando um aeon com a habilidade Shield. Continue para encontrar os próximos subchefes.



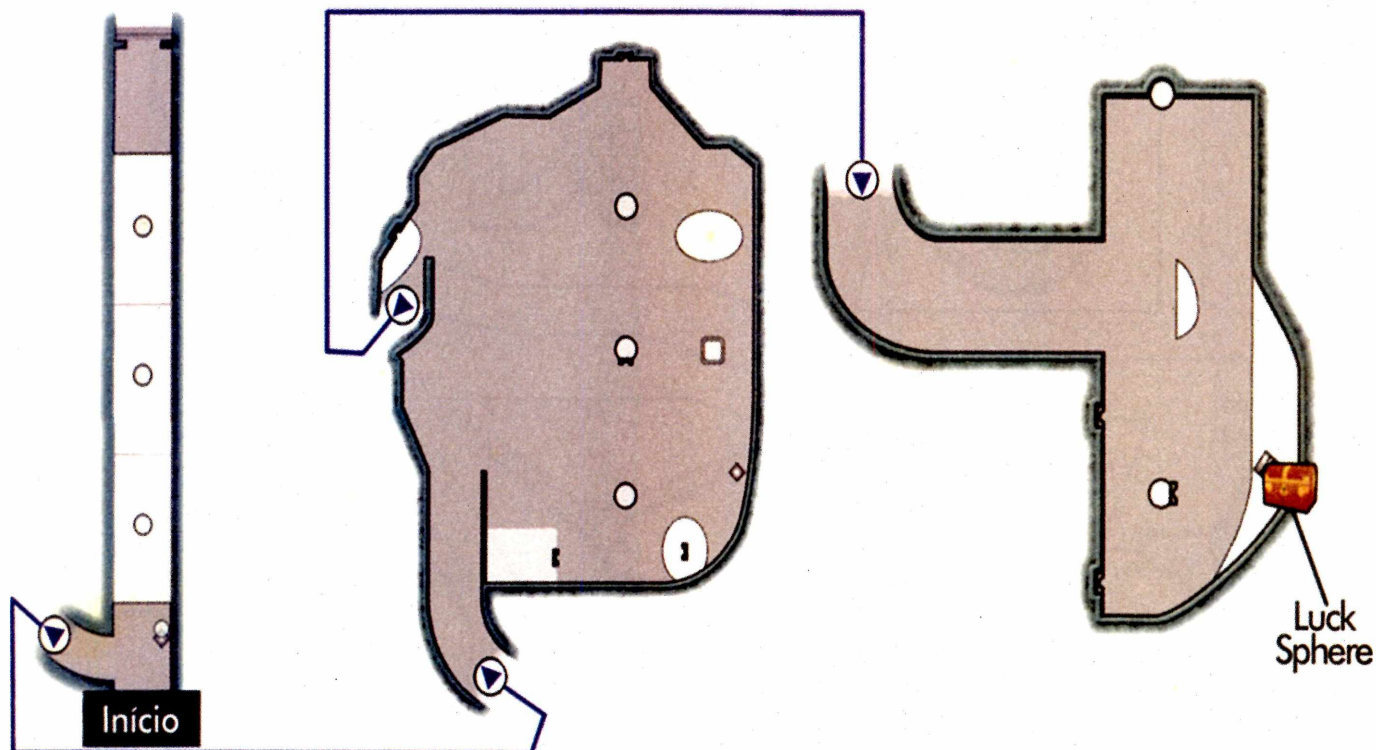
## SUBCHEFE - SEYMOUR, GUADO, GUARDIANS(2) e ANIMA

Esta é uma batalha para a qual você terá que ter uma boa estratégia e muito cuidado para não perder. Tidus, Yuna e Wakka podem usar o comando TALK antes de Anima ser evocado. Falando com Seymour, você aumenta a força de Tidus, a defesa de magias de Yuna. Os guardiões de Guado possuem a habilidade de autocura. Melhor eliminá-los em primeiro lugar. Use os ataques físicos mais fortes. Sem os guardiões, Seymour evoca Anima. Após alguns turnos, observe o menu de aeons e note que Yuna possui um novo aeon ainda sem nome (???). Trata-se de Shiva e ela está disponível para o uso. O Overdrive de Shiva, o Diamond Dust attack irá tirar 9999 HP de Anima! Continue até eliminar este aeon. Agora é a vez de Seymour. Use Haste em Yuna. Use a magia Bio de Lulu para envenenar Seymour e use os ataques de Auron com Magic Break.



## MACALANIA TEMPLE - CLOISTER OF TRIALS

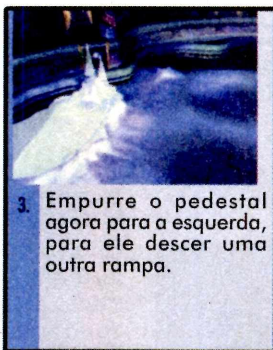
Entrando pelo túnel de gelo, note que, após passar por ele, o túnel desaparece.



1. Desça a rampa e pegue a Glyph Sphere na coluna central.



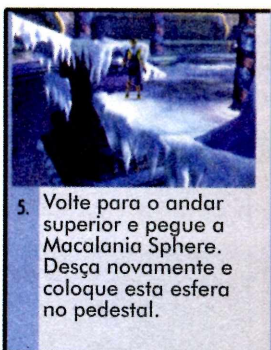
2. Coloque a Glyph Sphere no pedestal e empurre o pedestal até ele se chocar com uma formação de gelo.



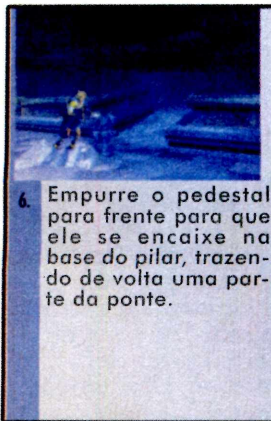
3. Empurre o pedestal agora para a esquerda, para ele descer uma outra rampa.



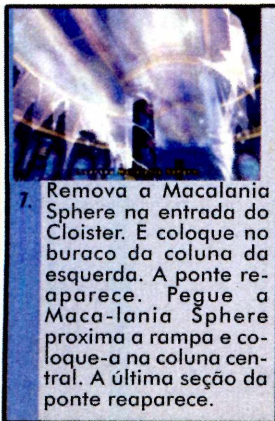
4. Desça a rampa e remova a Glyph Sphere do pedestal e coloque-a na parede à esquerda. Uma seção se erguerá no andar superior, revelando a Macalania Sphere.



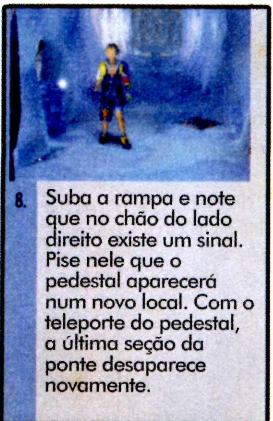
5. Volte para o andar superior e pegue a Macalania Sphere. Desça novamente e coloque esta esfera no pedestal.



6. Empurre o pedestal para frente para que ele se encaixe na base do pilar, trazendo de volta uma parte da ponte.



7. Remova a Macalania Sphere na entrada do Cloister. E coloque no buraco da coluna da esquerda. A ponte reaparece. Pegue a Macalania Sphere próxima a rampa e coloque-a na coluna central. A última seção da ponte reaparece.



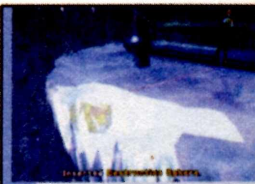
8. Suba a rampa e note que no chão do lado direito existe um sinal. Pise nele que o pedestal aparecerá num novo local. Com o teleporte do pedestal, a última seção da ponte desaparece novamente.



9. Pegue a Macalania Sphere e empurre o pedestal. Ele irá parar num local, revelando a Destruction Sphere.



10. Desça a rampa e pise no sinal que está no chão para teletransportar o pedestal ao local original. Pegue a Macalania Sphere que está em sua mão e coloque-a no buraco mais à frente para que a primeira pedra de gelo, volte a aparecer.



11. Pegue a Macalania Sphere da coluna central e coloque no espaço da rampa. Pegue a Destruction Sphere do pedestal. Vá para o lado da primeira coluna e coloque a Destruction Sphere no espaço da esquerda. Ele vai revelar um baú.



12. Retorne ao andar superior e pegue a Macalania Sphere que faz surgir a pedra de gelo (aquela que pára o pedestal). Coloque-a no pedestal e empurre-o para a rampa.



13. Desça a rampa e empurre o pedestal novamente para a base da coluna. Parte da ponte volta a surgir.



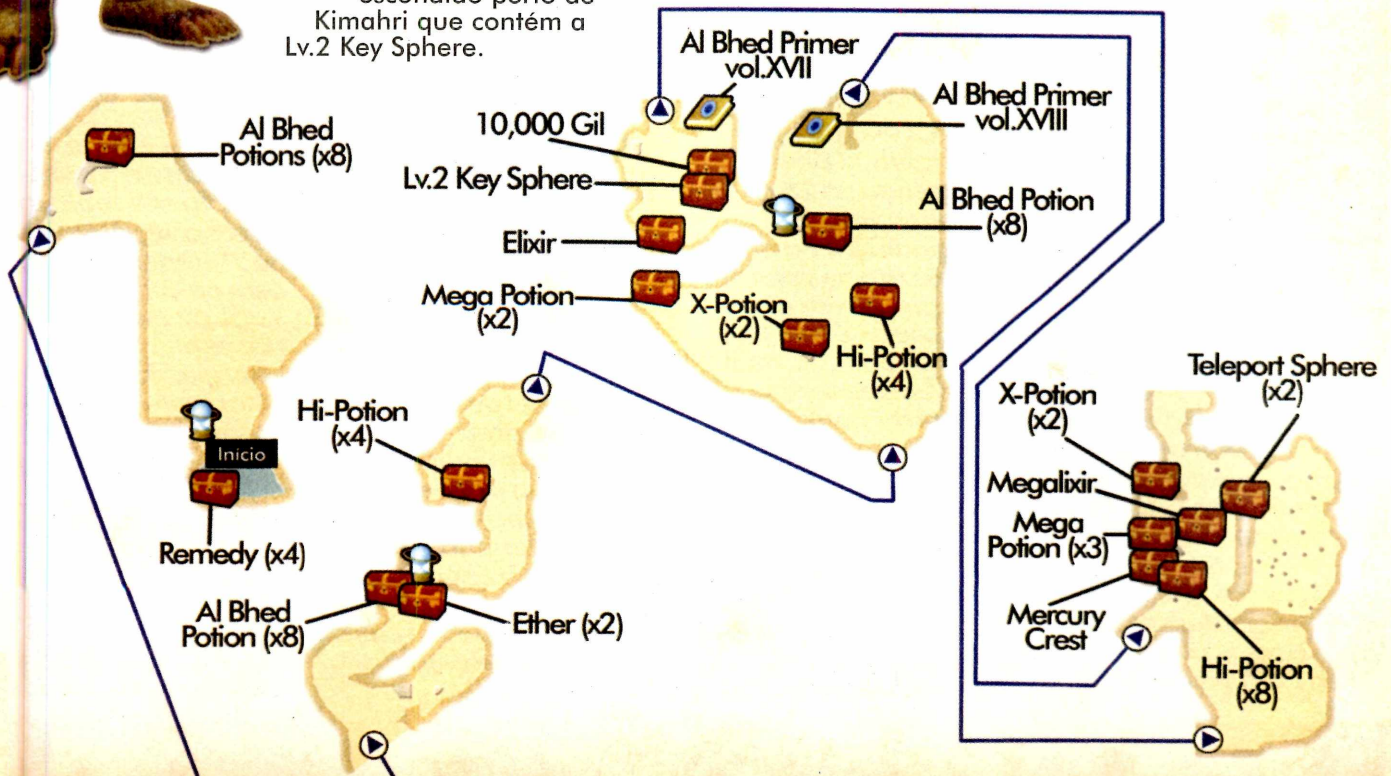
14. Suba a rampa e pegue a esfera e coloque na coluna restante. A ponte volta a ficar completa novamente. Saia.

Depois de sair do templo, corra para que não seja alcançado por muitos guardas. Cada vez que os guardas o alcançarem, você terá que participar de uma luta. Quando chegar à saída, verá que existem dois caminhos a seguir. Ambos o levam para o mesmo local, mas escolha o caminho da esquerda pois há mais itens a recolher por aqui, prossiga até o próximo save point.

## SUB-CHEFE - WENDINGO, GUADO GUARDIAN (2)



Use o Sleep Attack de Wakka. Use magias baseadas no Fogo. Aplique Haste em Lulu. Se Wendingo acordar, use o Power Break de Auron. Use o Jinx de Kimahri. Use Yuna para recuperar o HP sempre que puder. Use o Save point para recuperar o HP de todos. Depois de Yuna sair, fale com todos os personagens. Existe um baú escondido perto de Kimahri que contém a Lv.2 Key Sphere.



## Sanubia Desert

Tidus acorda em um pequeno oásis. Dentro da água, você encontra um baú com quatro Remedies. Esta é uma área com muitos itens. Movendo -se ao norte, Tidus encontra um inimigo bem forte, chamado ZU. Troque sua arma para outra que tenha a habilidade Darktouch (cega o inimigo). Quando Auron se junta a Tidus, use o Power Break e o Mental Break. E quando Lulu se juntar ao grupo, use o Bio para envenenar Zu. Não se esqueça. Aqui você encontra o Al Bhed Primer vol.XVII. Perto da saída tem o Al Bhed Primer vol.XVIII. Na última área, existe um local que está inacessível por enquanto. Uma tempestade de areia não o deixa entrar. Isso só será possível quando você resolver o Cactuar minigame. Neste local, não deixe de pegar o Mercury Crest e duas Teleport Spheres.

## O PODEROSO ZU

Movendo-se para o norte no deserto, Tidus encontra um grande e poderoso inimigo chamado Zu. Quando isto ocorrer, troque suas armas para outras que tenham a habilidade de cegar o inimigo (Darktouch). Enquanto estiver cego, Zu ficará imóvel e soltará apenas um attack, porém, fique esperto, ele é devastador. Quando Auron se juntar a Tidus, use o Power Break e o Mental Break para baixar as habilidades de Zu. Quando Lulu aparecer, use a magia Bio para envenená-lo.



## ENCONTRANDO OS OUTROS TRÊS PERSONAGENS

Continue ao norte que você encontra Wakka. Abra as caixas Al Bhed para encontrar oito Al Bhed Potions (1). Rikku pode usar estes itens maravilhosos, no seu grupo, em uma batalha. O monitor esférico que lá se encontra, são tutoriais de como enfrentar Zu e os cactuars. Prosseguindo para o norte, olhe para uma marca escrita na linguagem Al Bhed. Se você pegou os 16 primeiros volumes, você poderá ler o que está escrito nas placas. Estas placas em Al Bhed são as únicas informações que você terá neste deserto.



Agora vá para o leste, para encontrar com Kimahri. Siga o caminho agora para o oeste e depois para o norte novamente para encontrar Rikku. Em seu abrigo, você encontra dois Ethers dentro dos baús e mais oito Al Bhed Potions na caixa



de primeiros-socorros. Siga Rikku através das dunas até ela encontrar outra placa em Al Bhed escrito "Home Ahead" (Lar adiante) Da placa, siga para sudoeste para encontrar um baú contendo quarto Hi-Potions. Eventualmente você pode se perder nesta área, pois ela é bem extensa. Use o mapa e as placas para se localizar.



## OS CACTOS DO DESERTO



Os pequenos cactos verdes que você eventualmente encontra no deserto são muito mais fortes que seus primos de Thunder Plains e sem os summons de Yuna ou alguma magia de restauração de energia, fica quase

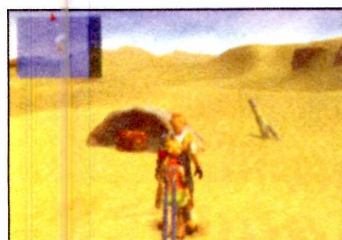
impossível de vencê-los, melhor evitá-los. Rikku, às vezes, pode roubar itens como o Chocobo Feathers, mas se ela tiver sucesso, o pequeno vai contra-atacar com um golpe chamado 10.000 Needles attack (ataque dos 10.000 espinhos) que às vezes pode lhe custar a vida. Fique esperto.





## A ENCRUZILHADA

Voltando à grande área, há uma placa com um aviso escrito na linguagem Al Bhed. Ele diz o seguinte: **Monstros mais fracos estão do lado direito e os mais fortes do lado esquerdo. Os melhores itens você encontra logicamente do lado esquerdo, então, siga por este caminho. Atrás deste aviso, você encontra um baú com oito Al Bhed Potions. Vá para a esquerda, até a área oeste, onde você encontra algumas ruínas. Você notará que alguns baús surgem depois de algumas batalhas. Pegue todos os itens e volte até Save Sphere.**



A marca mais próxima é a localização de um baú que contém quatro Hi-Potions.



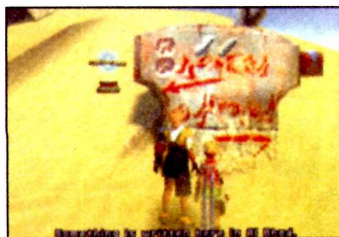
Mova-se diretamente para o oeste para encontrar o último baú com dois X-Potions.



Na extremidade oeste da primeira área, existe um baú contendo dois Mega-Potions.

## AS VANTAGENS DE RIKKU

Sem os summons e os poderes de recuperação de Yuna, você terá que recorrer aos poderes especiais de Rikku durante as batalhas. Note que somente ela pode manusear as Al Bhed Potions de forma que possam recuperar as energias do grupo. E também ela pode roubar itens preciosos dos monstros desta fase. É uma ótima idéia manter Rikku no grupo enquanto está no deserto.

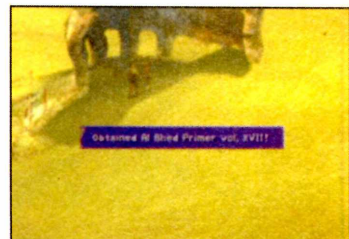


## AS PEDRAS MARCADAS

A área seguinte se caracteriza como um vale profundo e que está sendo castigado por uma violenta tempestade de areia, o que impede o grupo de seguir adiante. No alto, ao sul do vale, você encontra uma rocha com uma marca de um cacto (semelhante à encontrada em Thunder Plains). Trata-se de um mini game e ele só estará disponível após você ter o controle da nave Al Bhed (mais adiante).



Como resolver este mini game, você verá na seção Resolvendo os Mini Games. Agora se mova para o leste da pedra e encontre uma pequena área (veja o mapa). O primeiro baú contém oito Hi-Potions. O baú que está afundando contém o Mercury Crest. Este item é importante para a evolução da arma celestial de Rikku, portanto, não a deixe escapar, pois não haverá outra chance de obter este item. Na parte mais ao norte, você encontra mais três Mega-Potions e duas X-Potions. Seguindo diretamente para o leste do baú onde continha as Mega-Potions, seu grupo vai encontrar outro baú afundando em um redemoinho, mas ao tentar pegá-lo, um monstro irá surgir: Sandragora. Muito poderoso (com um HP de 12.750), você se dará bem ao usar magias baseadas no elemento fogo. Caso ele ataque, remova quaisquer danos nos status de seus personagens com o Al Bhed Potions. O primeiro baú contém três Megalixirs. O segundo, mais ao nordeste, contém duas Teleport Spheres (excelentes itens). Para chegar até o lar de Rikku, vá para o norte.



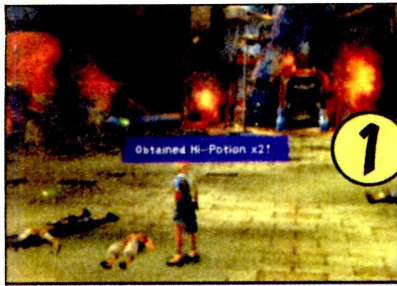
O primeiro baú contém três Megalixirs. O

segundo, mais ao nordeste, contém duas Teleport Spheres (excelentes itens). Para chegar até o lar de Rikku, vá para o norte.

# Home

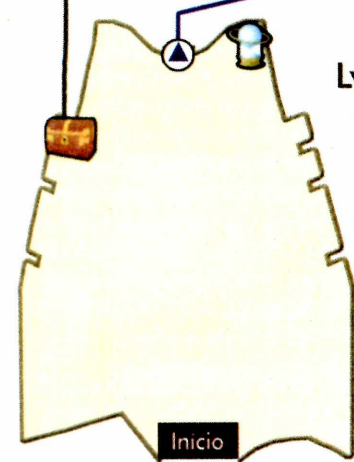
Após encontrar Cid, procure nos corpos caídos no chão que você encontrará alguns itens como Hi-Potions. Próximo a Save Sphere está o Al Bhed

**Primer Vol. XIX.** Depois do grupo se encontrar na área central, será atacado pelos Guardiões de Guado e outros inimigos. Geralmente é uma boa idéia atacar os guardiões primeiro.

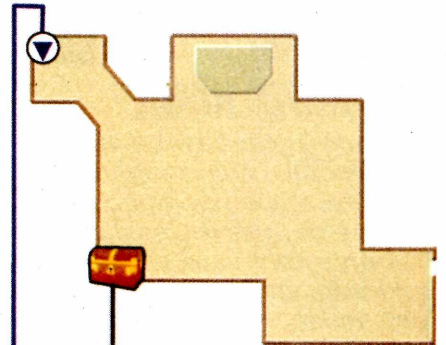
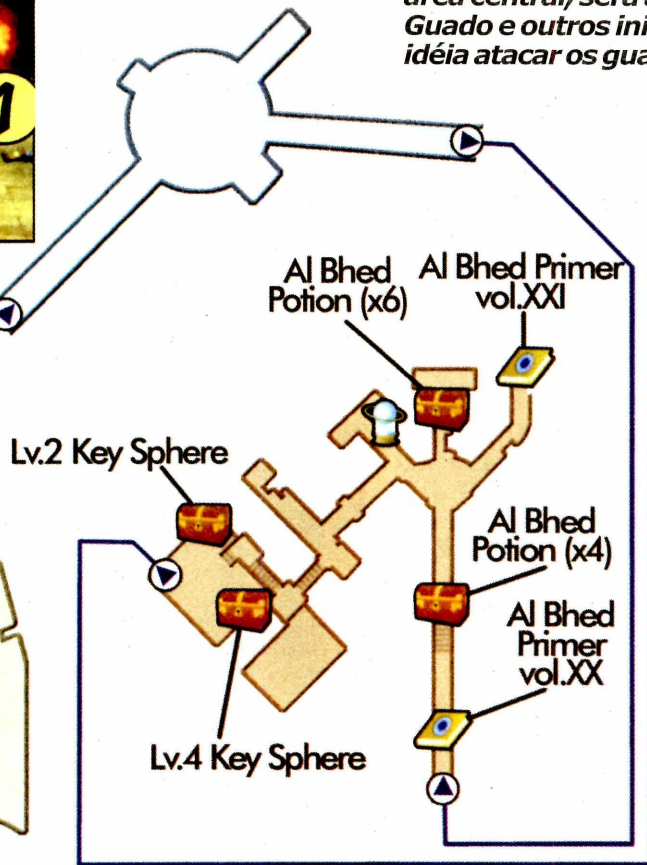


Al Bhed Primer vol.XIX

1



Início



10,000 Gil



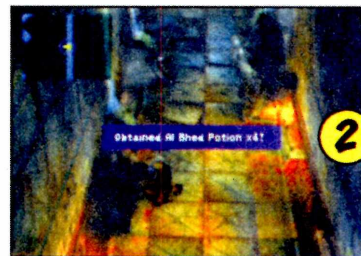
## O ATAQUE

Siga até a área central. Após o aviso de Cid, o grupo sofrerá ataques. Prepare-se. Após descer as escadas vire-se e desça o corredor ao sul e entre nos quartos

à esquerda. Existem dois baús com senhas e que necessitam que você tenha um bom conhecimento da linguagem Al Bhed. O Al Bhed Primer Vol. XX está na cama e será de grande ajuda. Se você coletou todos os volumes até agora, não terá grandes problemas na tradução.



O baú da direita requer a tradução de três palavras em Al Bhed. Veja nas fotos mostrando as respostas corretas. Uma vez aberto, você ganhará a Friend Sphere, e o baú da esquerda pergunta qual o item que gostaria de receber.



Saindo do quarto, desça as escadas. Pegue quatro Al Bhed Potions (2) em um baú estrategicamente escondido do lado esquerdo. Siga em frente através do

corredor, na interseção, outro baú contendo mais seis Al Bhed Potions (3). Mova-se para o oeste, em um corredor diagonal e procure pelo Al Bhed Primer Vol. XXI que está no chão. Entre na porta com luzes azuis.



Aqui, mais dois baús que necessitam de senha. Eles estão com um cadeado que necessita de um resultado de uma combinação de números. Aqui vai uma tabela traduzida do que você precisa fazer.

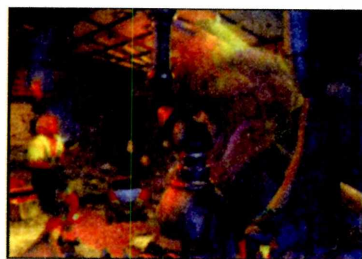
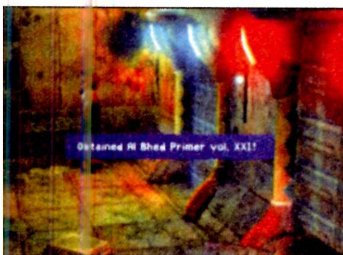




## Airship

### NÚMERO TRADUÇÃO

- 1º dígito** *adicione ambos os números.*
- 2º dígito** *subtraia o segundo número do primeiro número.*
- 3º dígito** *multiplique o primeiro número com o segundo.*
- 4º dígito** *adicione ambos os números.*

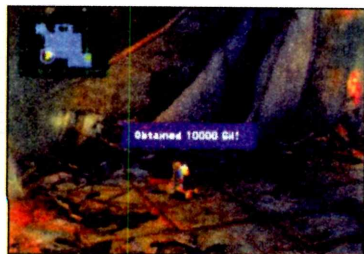


Decifrado o código, você receberá a Special Sphere. O segundo baú você terá que responder corretamente quatro perguntas referentes a antigos jogos da série Final Fantasy. Interessante para os fãs. Você terá um tempo para responder as perguntas. Respondendo corretamente todas, você recebe a Skill Sphere. Caso você não tenha acompanhado a série, aqui vão as repostas corretas:

PERGUNTA	SOLUÇÃO
Primeira pergunta	terceira resposta
Segunda pergunta	quarta resposta
Terceira pergunta	segunda resposta
Quarta pergunta	primeira resposta

### O SANTUÁRIO DOS SUMMONERS

Siga em frente através da cidade destruída e procure sob as escadas por uma Lv. 4 Key Sphere. Antes de entrar no santuário, não perca a Lv. 2 Key Sphere do lado direito. Agora procure dentro do santuário um baú contendo 10.000 Gil e siga adiante até o local onde está a aeronave Al Bhed.



### VIAGEM INICIAL



Deixe a ponte de comando da aeronave e fale com todos. Se você precisar de itens, procure por Rin, do contrário, continue e entre na próxima porta à direita. Dona está lá e necessita de um apoio. Converse com

ela. A presença dela durante o jogo vai depender das suas respostas. Retorne à ponte de comando e fale com o piloto da aeronave. Ele informa que talvez saiba onde Yuna está. Neste momento, monstros invadem a nave, saia da cabine e lute.

### PREPARAÇÃO DA BATALHA

A tempestade na grande cidade do planeta e o centro de Yevons demonstra que sua tarefa não será fácil. Salve seu jogo e fale com RIN antes de ir com a plataforma para a superfície.

Se possível, equipe seus personagens com equipamentos que tenham a habilidade S.O.S Regen para enfrentar o próximo monstro (Evrae). Tenha em mente que Evrae é imune à maioria dos efeitos de danos no status, portanto não fique dependendo das magias. Use armas com capacidade de aumentar o poder de seu HP ou da sua força.

### BOSS: EVRAE



Comece usando a habilidade Slow, de Tidus no monstro. Também use o Haste (aumenta a velocidade) em você mesmo e na Rikku. Este comando é importante, pois além de aumentar o

seu número de turnos, torna mais fácil a utilização do comando Talk, que você usará com Cid. Observe com cuidado a lista de turnos de cada personagem no lado direito da tela. Quando o turno de Tidus ou de Rikku se aproximar do turno de Cid, use o comando



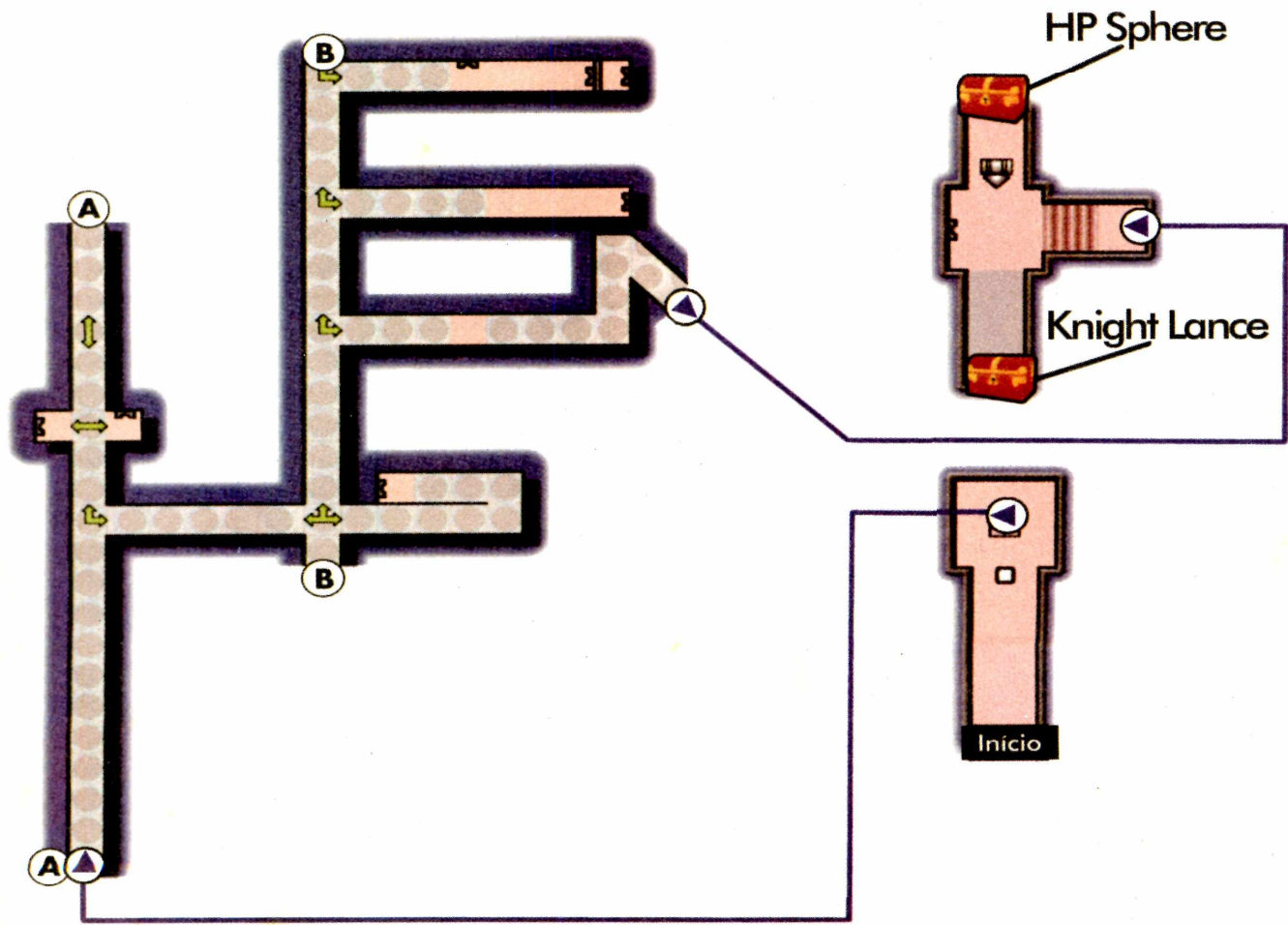
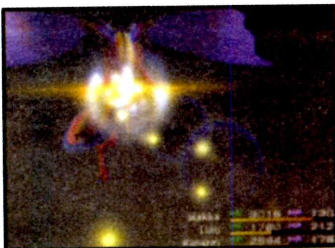
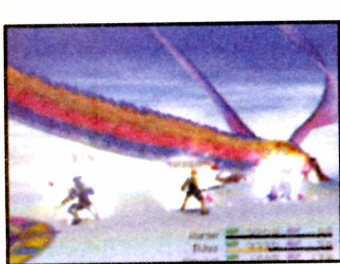


# Passo a passo

## Bevelle

Trigger e mande Cid afastar a nave de Evrae. Agora o monstro está fora do alcance dos golpes normais, troque os personagens. Coloque Wakka no grupo, ele poderá atingir o monstro. Lulu também será útil quando o monstro estiver longe. Use as magias mais poderosas tipo Firaga, Waterga, Thundaga ou Blizzaga. Kimahri pode fechar o grupo. Ele pode usar a habilidade Lancet e tentar roubar algum HP do dragão. Para voltar a ficar ao lado do monstro, use o comando trigger novamente e diga para Cid se aproximar do monstro. O Dragão também conta com um ataque chamado Swooping Scythe quando está próximo da nave. Eventualmente ele exala o Poison Breath no turno seguinte, o que vai deixar o status de seus personagens em baixa. Use Rikku e os Al Bhed Potions para recuperar seu grupo.

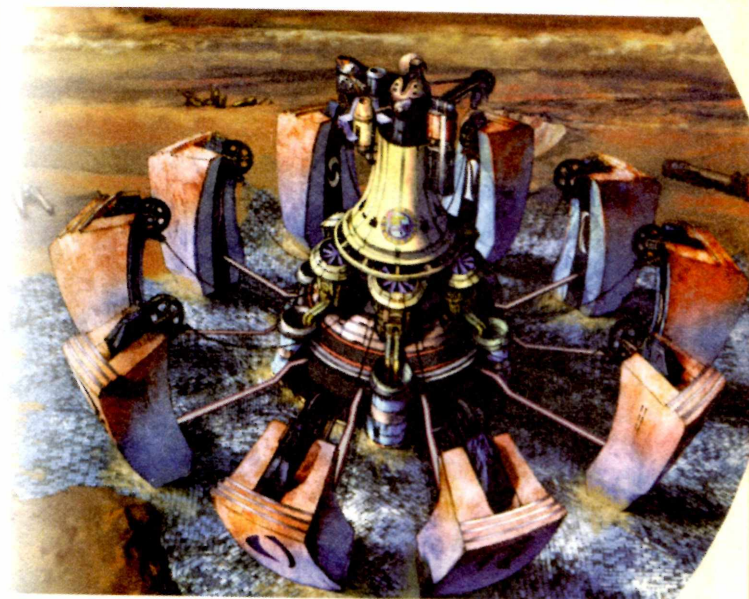
Após a passagem de uma das mais maravilhosas cenas do jogo, seu grupo é obrigado a fugir e enfrentar uma onda de soldados de Bevelle. É uma boa hora para testar suas habilidades. Os soldados chamados Warrior Monks possuem um lança-chamas como arma e não tem ataques físicos. Em algumas ocasiões, eles são acompanhados de uma máquina de guerra. Use Dark Attack ou a Smoke Bomb para cegar a máquina e partir para cima dos soldados. Prossiga rumo a Seymour até encontrar uma máquina chamada YAT-99. Derrote os soldados primeiro para depois atacar a máquina.





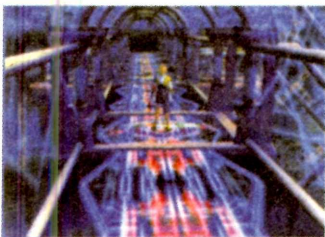
## A VERDADEIRA FACE DE YEVON

Depois de Yuna e os outros que estavam separados conseguirem escapar, use o Save Point e desça para o templo. A enorme escada circular não será problema para você se você encontrar o painel de controle no topo da escada. Desça e encontre o próximo Cloister.

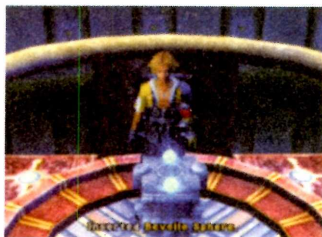


## TEMPLO DE BEVELLE CLOISTER OF TRIALS

Este quebra-cabeça consiste em encontrar o caminho correto em um labirinto. Tidus precisa empurrar um pedestal com uma Bevelle Sphere até o local certo. O pedestal se transforma numa plataforma onde você poderá atravessar um caminho formado de luzes. Este pedestal deverá sempre ter ao menos uma esfera para que possa ser movido. Após mover o pedestal e subir na plataforma, Tidus será transportado através do caminho. Chegando a um cruzamento, a plataforma pára. Pressione X para continuar.



1. Assim que você se aproximar do ponto de partida, observe um sinal no chão. Você deverá pressionar o Botão X exatamente quando estiver passando sobre o sinal e a seta estiver apontando para a direita, para que você possa entrar na sala.



2. Pegue a Bevelle Sphere que lá se encontra e coloque no espaço vazio do pedestal. Empurre o pedestal de volta para o caminho e suba na plataforma. Ela irá percorrer o mesmo caminho anterior.



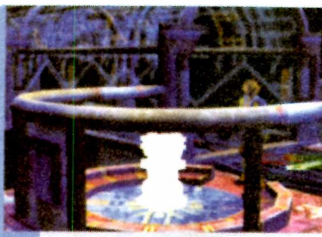
3. No topo deste labirinto, veja o sinal no chão e aguarde até ele indicar para a direita e vire. No próximo sinal, vire à direita novamente.



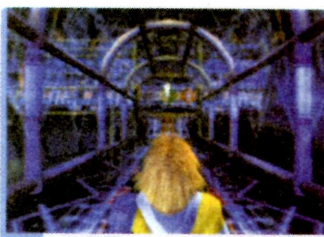
4. Remova uma Bevelle Sphere do pedestal e coloque no espaço vazio da parede. Isto ativará um outro caminho do labirinto. Empurre o pedestal de volta ao caminho e suba nele novamente.



5. No final da subida, o sinal vai virar a plataforma em 180 graus e continuar o caminho.



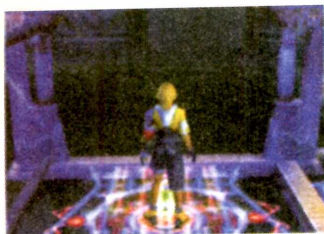
6. No sinal do meio, vire à direita. Remova a Bevelle Sphere do local e coloque no pedestal. Empurre o pedestal de volta para o caminho e deixe-o ir até o final para voltar para o início do caminho.



7. Agora no primeiro sinal no topo, vire à direita e desça para o caminho inferior. Vire à esquerda na interseção e continue até o final do caminho.



8. Passe por dois sinais e no último sinal vire à direita (próximo ao final do caminho). Pegue uma das esferas do pedestal e coloque no espaço vazio à esquerda. Um caminho se abre. Pegue a Purple Glyph.



9. Empurre o pedestal de volta ao caminho e vá até o final. Ele voltará para o início do caminho, como se você estivesse numa roda gigante.



10. Quando estiver no início do caminho, entre à direita no segundo sinal.



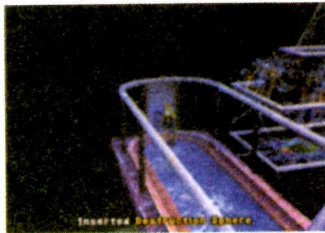
11. Vá até o final deste caminho. Você encontra uma outra Glyph Sphere. Pegue e coloque-a no pedestal. Volte ao caminho de onde veio.



12. De volta ao caminho inferior, entre na última direita. Passe pelo sinal roxo e coloque a Glyph Sphere. Uma parede vai abrir e mostrar um caminho para a Destruction Sphere.



13. Pegue a Destruction Sphere e volte para a plataforma. Vá até o final para que a plataforma volte para o início do caminho.



14. Siga pelo caminho até o segundo sinal e vire à direita novamente. Corra através do corredor e coloque a Destruction Sphere no espaço onde você encontrou a Glyph Sphere. Isso abrirá um novo caminho.



15. Suba na plataforma, volte para o último sinal e vire para a direita. Pegue a Bevelle Sphere que você colocou lá e a insira no pedestal. Note: se a esta altura você não tiver duas Bevelle Spheres disponíveis no pedestal, você perderá um grande item.



16. Suba na plataforma que está no final do caminho e volte para o início. No segundo sinal, vire à direita. Empurre a plataforma e vá para o novo caminho que se abriu.



17. Deixe o pedestal e suba as escadas. Abra o baú da direita e pegue uma HP Sphere. O baú desaparece revelando um sinal no chão. Pise neste sinal para que o pedestal se teleporte até o alto da escada.



18. Pegue uma Bevelle Sphere do pedestal e coloque no local vazio para que o caminho à esquerda se abra.



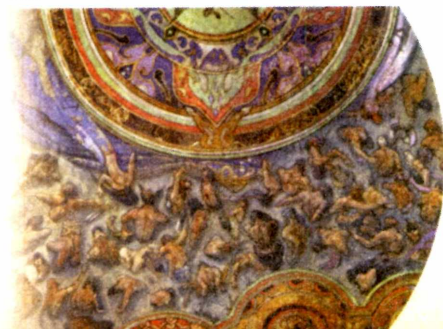
19. Empurre o pedestal para a esquerda e vá até o final. Aqui, Tidus recebe a Knight Lance.



20. Suba na plataforma e volte para o alto das escadas e saia pela direita.

## PUNIÇÃO DE UMA SUMMONER

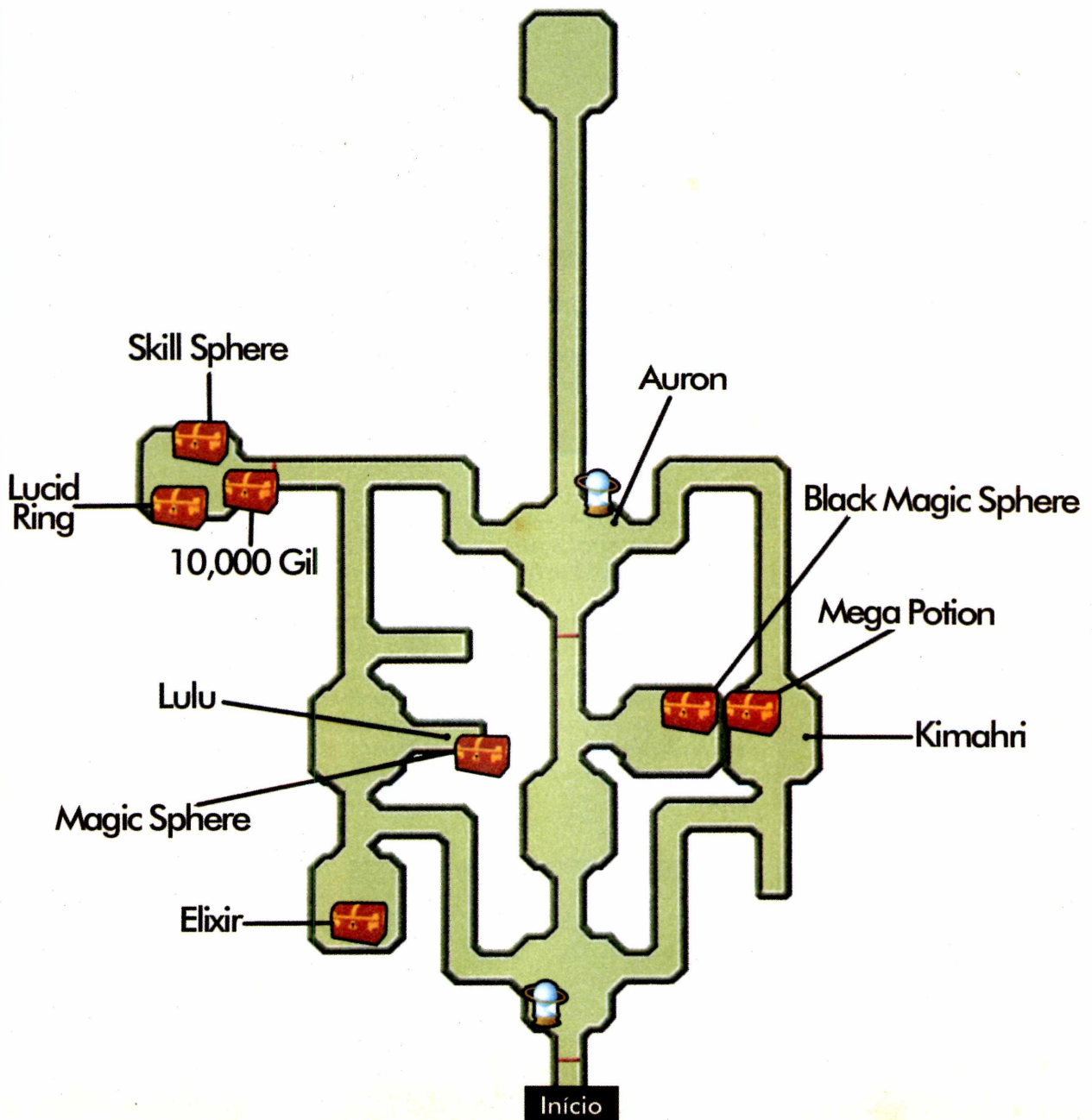
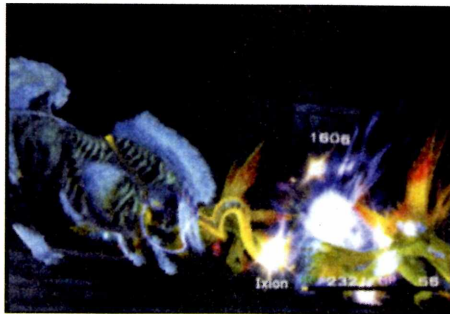
Depois de Yuna receber o aeon Bahamut o grupo é sentenciado por um júri. Todos são presos e separados em dois grupos. Todos devem encontrar um caminho para fugir da prisão.



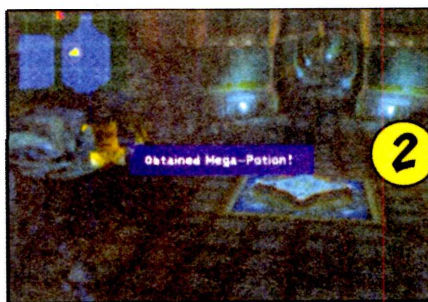


## LABIRINTO DA TRISTEZA

Controlando Yuna, encontre três personagens de sua equipe neste labirinto. Aqui Yuna também pode adquirir novas habilidades. Existem teleportes para ter acesso a salas especiais. Basta habilitar estes teleportes.



Seguindo o corredor leste, vá para o norte até encontrar Kimahri (1). Depois de encontrá-lo, mova-se para a esquerda e abra o baú para encontrar um Mega-Potion (2). Continue ao norte a partir de onde encontrou Kimahri e siga pelo corredor até encontrar Auron (3).



Use a esfera para salvar o seu jogo e continue para oeste. Siga até encontrar uma interseção em T, onde há uma sala fechada com vários baús (4). Por enquanto o acesso é impossível, siga seu caminho para retornar aqui mais tarde. Vá para o sul e siga o caminho até você encontrar um teleporte no chão.



Na segunda entrada à esquerda, você encontrará Lulu, próxima a um baú que contém uma White Magic Sphere (5). Continue ao sul de onde você encontrou Lulu, até o final. Pegue o Elixir no baú e toque no sinal que você encontrou neste local. Retorne para o norte para a última interseção em T que encontrou e vá para o leste. Você terá voltado ao local de onde iniciou esta fase.

## AS SALAS TRANCADAS

Para pegar os baús nas salas que estão trancadas, mova-se para o norte a partir do primeiro Save Point e pegue a primeira à direita. Uma Black Magic Sphere está no lado direito da câmara e um sinal, que agora mostra que está ativo. Quando você pisá-lo, o teleporte será ativado, levando-o para o outro lado da sala.



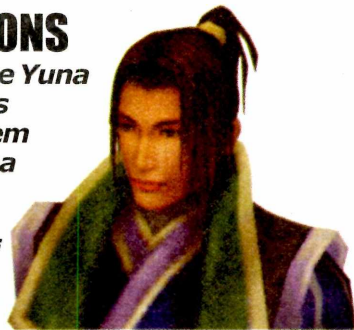
Volte até a Save Sphere onde você encontrou Auron, e vá para o oeste novamente. Quando encontrar uma sala fechada com um portão com barras, procure pelo teleporte no chão. Espere até a flecha indicar a direção da sala e pise nela para ser teleportado para a sala trancada. Agora você poderá pegar a Skill Sphere e uma Lucid Ring. Retorne até a última Save Sphere e siga para o norte através de um corredor com luzes vermelhas.





## BOSS: ISAARU, 3 AEONS

Esta é uma batalha para que Yuna possa testar a força de seus aeons. Este teste consiste em três lutas separadas de Yuna contra Isaaru usando sempre um aeon diferente. Na primeira batalha, Isaaru vai usar Grothia, uma versão diferente de Efrít. Faça com que Yuna evoque Bahamut e use o golpe **Impulse Attack**.



Quando o **Overdrive** de Bahamut estiver pronto, use **Mega Flare** que Grothia será facilmente derrotado. O próximo aeon de Isaaru será Pteryx (outra versão de Valefor). Como Pteryx não tem nenhum elemental que lhe aumente a força, use Shiva ou Ixion para lutar

contra ele. Dê golpes fortes e para recarregar energia use a **Magia Negra**.

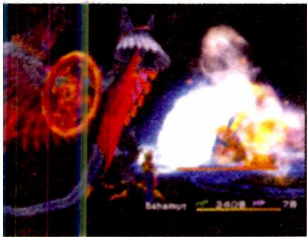
Se Pteryx estiver muito próximo de completar o **overdrive**, use o **Shield** para se proteger. O último aeon de Isaaru é Spathi (outra versão de Bahamut). Use Ixion ou Shiva e sempre recu-

pere a energia quando necessário. Depois do ataque especial de Spathi, um contador terá início. Quando este contador chegar a zero, use **Shield** para reduzir um pouco os danos de um **Mega Flare**.

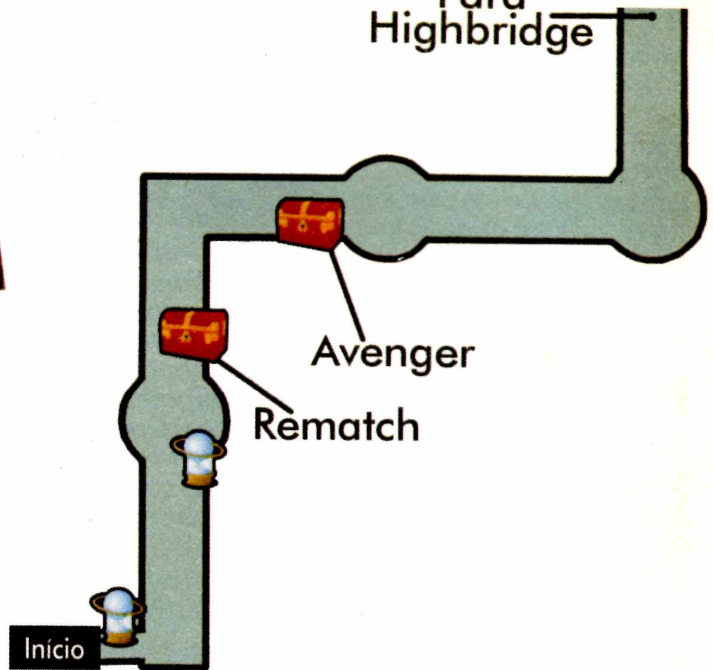
## OS LOCAIS INUNDADOS

Vá para a direita a partir da posição inicial de Tidus. Sob a água, você verá um baú azul onde o trio poderá adquirir itens. Continue para a frente e, dependendo da customização das armas de Tidus, as batalhas serão fáceis ou não. A maioria das criaturas desta área tem um status **Armor** muito forte e armas com a habilidade **Piercing** são mais efetivos contra eles.

Nade para a frente e depois da curva, você encontra uma **Save Sphere**. Tenha certeza de salvar seu jogo aqui antes de seguir para a próxima sala.



Para Highbridge



## BOSS: EVRAE ALTANA



Você pode usar o **Comando Trigger** para golpear as fechaduras dos portões que ficam atrás dos seus personagens durante cada turno. Isso dá a você duas possibilidades de lutar com essa

versão de Evrae. Você pode atingir as fechaduras e abrir o portão e fugir de Evrae. E toda vez que você abrir um portão, lhe será dado um turno adicional no qual você usará o comando **Soft** em um personagem que esteja petrificado. Continue fazendo isto através dos canais, até que o grupo capture Evrae na seção final do caminho. Em uma área fechada o chefe suporta mais dano do que na área anterior. Se prender Evrae na câmara submersa, você irá perder alguns itens valiosos que estão nos túneis submersos. Outro meio de enfrentar Evrae é usando o **Phoenix Down** no chefe. Uma vez que o Evrae adquire o **Status Zombie**, duas ou três **Phoenix Down** serão suficientes para acabar com o monstro. A batalha termina próxima a uma **Save Sphere**. Continue nadando através dos canais para coletar os itens **Avenger** e **Rematch** nos baús.

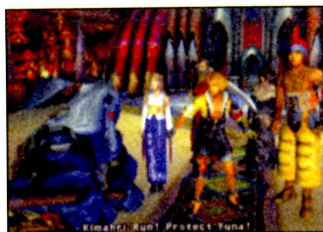




# Passo a passo

## A PONTE ALTA

Novamente reunidos, o grupo parte para encontrar Seymour novamente. Sem desejar o sacrifício de Kimahri, Yuna e os outros vão ao seu auxílio. Aqui existem duas Saves Spheres nesta ponte, uma no início e outra no final. Esta área é um local extremamente bom para se ganhar alguns levels. Se Yuna pode ganhar algum AP, tente ensiná-la a aprender a habilidade Reflect. Também tente deixar a barra de Overdrive cheia para todos os personagens e salve o jogo com as barras cheias. É um bom modo de se enfrentar o próximo chefe.



## SEYMOUR NATUS, MORTIBODY

Tidus, Yuna e Auron agora possuem o comando Trigger. É importante usar este comando, pois para cada resposta que você dá, um dos atributos de Seymour são reduzidos. Inicie a luta já



usando um par de Overdrives. NÃO use os aeons de Yuna. Se o fizer, Seymour irá matá-los imediatamente. Use as habilidades de restauração de energia e vida que ela possui. Se você atacar

Seymour diretamente, ele irá contra-atacar usando várias magias ou poderá eliminar um personagem com Flare. Ele também poderá petrificar algum personagem de seu grupo usando Stone. Se isto ocorrer, use



imediatamente o item Soft no personagem atingido.

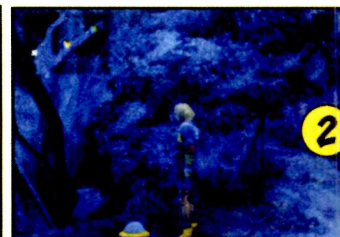
O alvo primário desta luta é Mortibody. Quando o HP dele chegar perto do final, ele irá drenar o HP de Seymour. Entretanto, ele também pode usar a magia Cura em Seymour para recuperar a ener-

gia que foi tomada. Você poderá usar essa estratégia a seu favor se Yuna estiver em seu grupo. Use a magia Reflect em Seymour. Com isso, quando Mortibody tentar recuperar as energias de Seymour com um Cure ou um Heal, esta magia irá para algum dos seus personagens. Agora, basta eliminar Mortibody.

## The Calm Lands

### CAMPSITE

A primeira parte desta seção se inicia em Macalania Woods. Depois de salvar o jogo, pegue o caminho ao sul até o cruzamento e vá atrás de Kimahri para encontrar Yuna. Pela manhã, o grupo pega o caminho ao sul. Você precisa primeiramente retornar ao campsite e pegar o Lucid Ring (1) em um baú parcialmente escondido. No cruzamento, continue para o oeste até o caminho para Bevelle e ache uma outra Jecht's Sphere (2). Depois de ver a cena, retorne até o cruzamento e continue para o leste até que o mapa apareça novamente na tela.

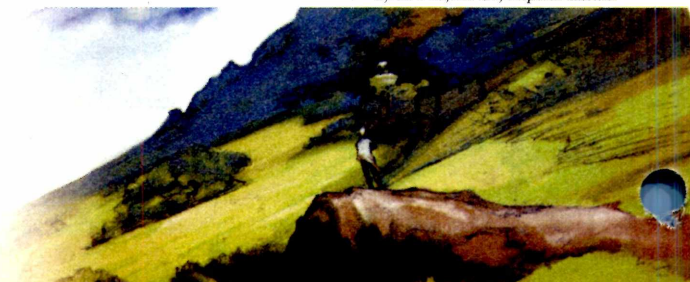


### CARACTERÍSTICAS DE CALM LANDS

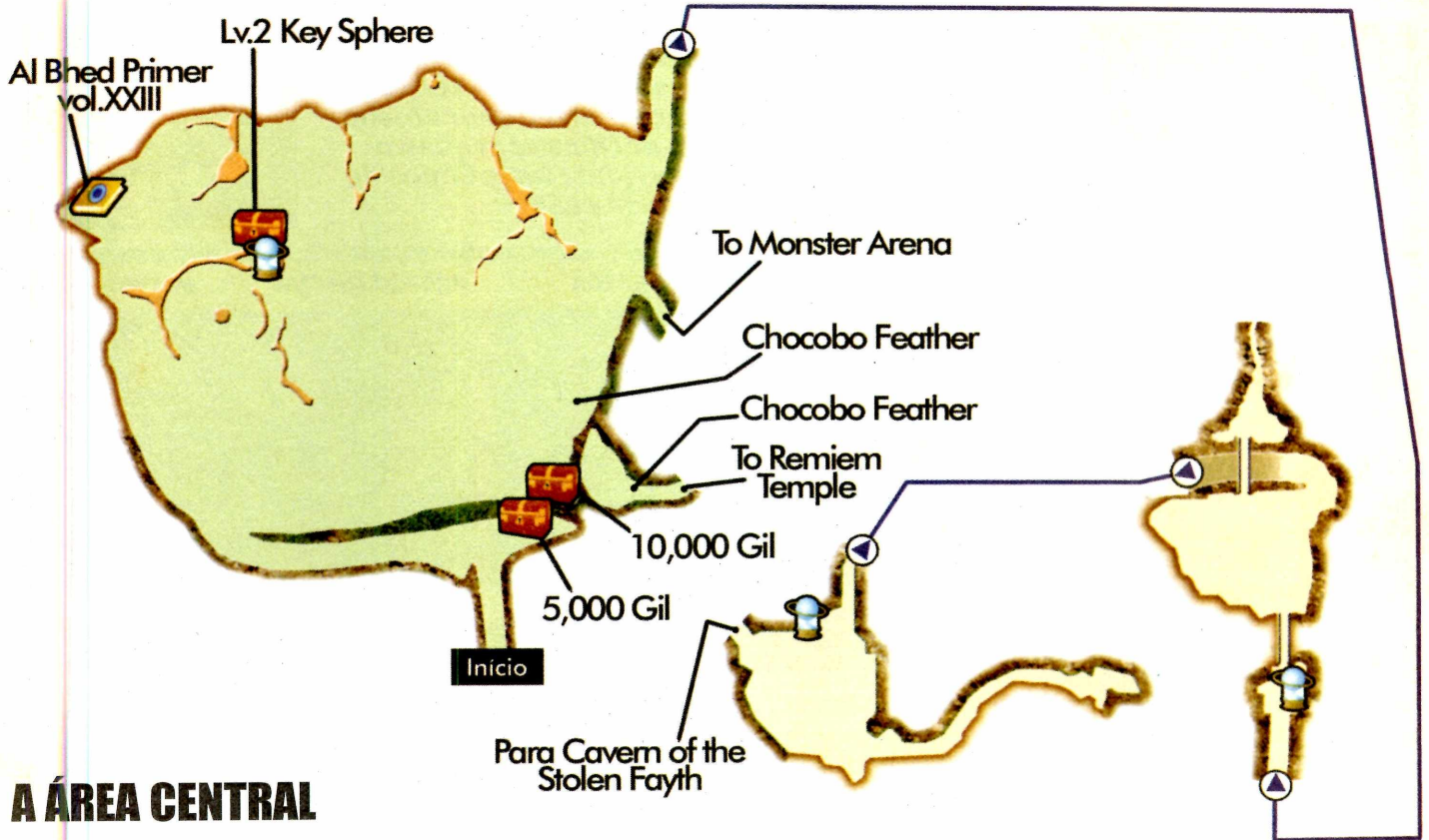
Uma vez dentro de Calm Lands, siga para o lado oeste, um pouco para baixo e você encontra Maechen que lhe contará uma história desta região se você desejar. Agora você poderá visitar o Rin's Travelling Agency e comprar alguns itens e armas. Porém, os preços aqui são muito salgados.



Não perca esses dois baús ao leste, contendo 5,000 e 10,000 Gil, respectivamente.



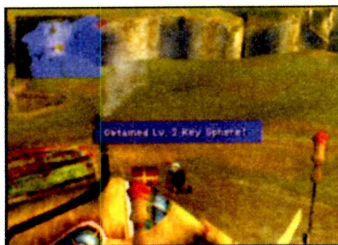




## A ÁREA CENTRAL



Na grande área circular bem no centro de Calm Lands existe um posto de troca AL Bhed. Lá você encontra um Save Point. Entre na tenda e encontre Father Zuke, um summoner aposentado. Próximo dali, do lado esquerdo, está um Al Bhed com uma mensagem de Cid.



## O DESAFIO DE BELGEMINE

Vá para o sudoeste da área circular para encontrar Belgemine mais uma vez (3). Ela irá usar Shiva desta vez. Para vencer facilmente esta luta, basta Yuna usar Ifrit. Vencendo Belgemine, você recebe trinta Power Spheres e o Aeon's Soul. Esta chave habilita o uso de itens de seu inventário para incrementar os atributos de seus aeons.



## A ARENA DOS MONSTROS (Monster Arena)

Mova-se para o norte, bem ao lado do penhasco para encontrar uma entrada para a Arena (veja o mapa para facilitar). Aqui você encontra o proprietário da arena que está com uma pequena dificuldade nos seus negócios. Ele pede sua ajuda para capturar vários monstros para a arena. Se concordar em ajudá-lo, ele irá lhe vender armas com a habilidade de captura. O que isso quer dizer? Que os monstros que você derrotar com estas armas, serão capturados e enviados diretamente para a arena. Esta arena será de grande utilidade para o seu grupo. Aqui você poderá, além de elevar o seu nível, ganhar mais dinheiro, itens importantes e raros. É um excelente local para desenvolver todo o potencial de seu grupo. Note que cada área do jogo possui espécies de monstros específicos. Se por acaso você capturar todas as espécies de monstros que existem naquela área, quando voltar à Arena, fale com o proprietário que ele o recompensará com valiosos itens. Inicialmente, se você não estiver com uma boa quantidade de Gil





# Passo a passo



(dinheiro) e quiser economizar um pouco, compre duas destas armas com a habilidade de captura. Se comprar a Taming Sword de Tidus ou a Beastmaster de Auron, customize-as com a habilidade

Piercing. Se escolher a Catcher Ball de Wakka, customize-a com a habilidade tipo Poison ou Darkness. O dono da arena irá pedir inicialmente que você capture todas as nove espécies de monstros que existem em Calm Lands. Feito isso, retorne e fale com ele. Ele irá lhe dar um baú que por enquanto, você não conseguirá abrir. Ele pede um determinado item para ser aberto. Fale novamente com ele e ganhe seis Farplane Winds. O interessante agora é tentar coletar o maior número possível das espécies que existem em todas as áreas de Spira. Sempre que conseguir coletar um bom número, retorne e fale com o proprietário. Ele sempre lhe dará um item importante.



## O NORTE DE CALM LANDS



Viaje para o noroeste de Calm Lands. Pacientemente, procure pelo AL Bhed Primer Vol. XXIII, próximo a um penhasco (4).

Mova-se para o leste do penhasco (onde encontrou o livro) e fale com uma mulher que está cavalgando um chocobo. Ela pode lhe ensinar como conseguir e cavalgar um chocobo.



## TREINAMENTO COM UM CHOCOBO

Para poder cavalgar um chocobo, você precisa vencer um desafio. Nada que uma certa prática e que um bom treino não resolvam. Este desafio consiste em vencer uma corrida contra a treinadora de chocobos. Não bastasse isso, seu tempo terá que ser inferior a 12,8 segundos. Corra quantas vezes



desejar até alcançar o tempo desejado. Com isso feito, você terá o direito a um treinamento específico com quatro corridas. Os prêmios de corrida são:



CORRIDA	PRÊMIO INICIAL	PRÊMIO EXTRA
WABBY	ELIXIR	X-POTION
DODGER	LV.1KEY SPHERE	MEGA-POTION
HYPER DODGER	LV.2KEY SPHERE	ETHER
CATCHER	LV.3KEY SPHERE	TURBO ETHER

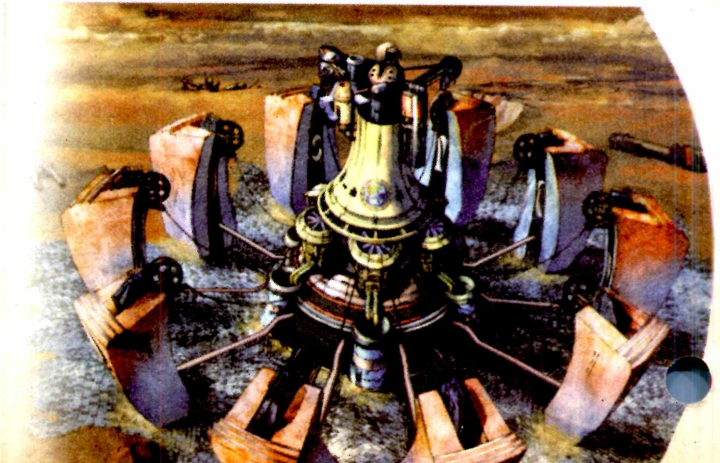
**NOTA:** Se você conseguir um tempo perfeito de 0:0.0 na quarta corrida, você recebe o item Sun Sigil, item essencial para a evolução da arma celestial de Tidus. Este fato é difícil de realizar, mas tente, pois vale a pena. Ter uma arma celestial totalmente evoluída vai facilitar e muito sua missão no final do jogo.

## REMIEM TEMPLE



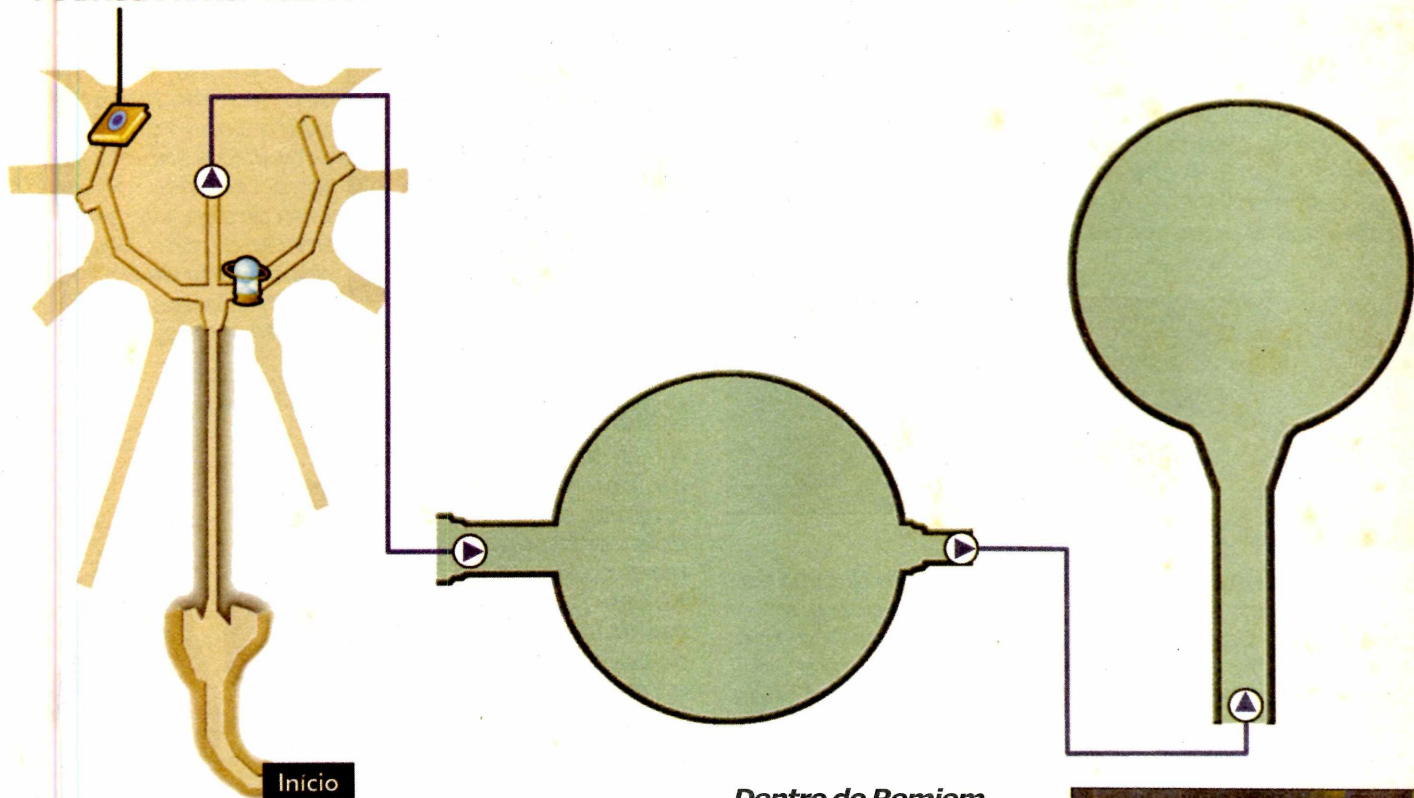
Agora você poderá procurar pelo Remiem Temple com a ajuda de um chocobo. Volte para a entrada ao sul de Calm Lands e siga para o leste do penhasco, acima dos dois baús. Quando chegar ao final

do caminho, note uma pena amarela no chão. É uma pena de um chocobo. Todo local onde você achar esta pena, é o sinal que o seu chocobo poderá saltar daquele ponto para um outro. Chegue perto da pena e pressione o botão pra examinar que o próprio chocobo se encarrega do resto. Ao final do salto, você estará próximo da entrada do Remiem Temple.

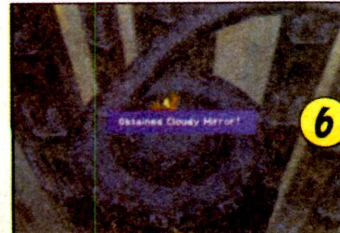




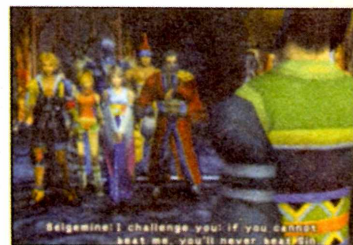
Al Bhed Primer vol.XXIV



Do seu lado esquerdo há uma esfera explicando como correr com os chocobos em Remiem Temple. Do outro lado você encontra o Al Bhed Vol. XXIV (5). Se você quiser correr, vá para o chocobo do lado direito e pressione o botão de examinar. As regras serão explicadas. Durante a primeira corrida, não se preocupe em abrir os baús que encontrar. Tente apenas chegar ao centro da pista, antes do chocobo campeão. Se conseguir, você recebe um precioso item, o Cloudy Mirror (6). Com ele você poderá abrir vários baús que não conseguia abrir anteriormente. E será com ele que você conseguirá outro item importante que é o Celestial Mirror.



Dentro do Remiem Temple, Belgemine a aguarda para mais uma disputa com Yuna. Depois de ganhar todos os aeons, incluindo os secretos, volte aqui e lute contra todos eles. Se você conseguir sobreviver a todos os aeons do jogo, a porta do fundo da sala se abrirá e você receberá a Moon Sigil para a arma celestial de Yuna.



## DEIXANDO CALM LANDS



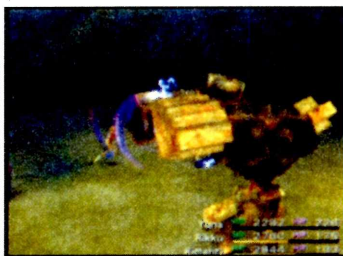
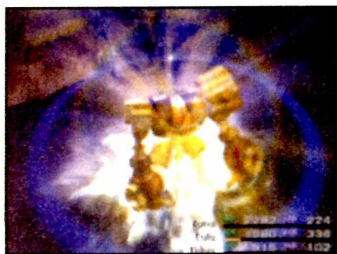
Quando você estiver pronto para deixar Calm Lands, saia pelo nordeste do vale e use a Save Sphere da direita.

## BOSS: DEFENDER X

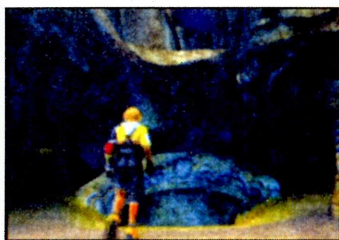
A poderosa criatura aparentemente não tem um ponto fraco. Forme o grupo com Yuna, Tidus e Auron e use o Haste de Tidus. Quando for a vez de Auron atacar, use o Armor Break e o Mental Break. Mantenha Tidus no



grupo para que ele possa usar a Haste nos novos membros foram revezados, e traga Lulu no lugar de Auron, pois o trabalho dele está terminado. Use Demi e Bio de Lulu. Quando eles não funcionarem mais, use o Waterga que também funciona muito bem. Use Yuna para proteger o grupo com Protect e Cura. A chave da vitória desta batalha é usar o Armor Break, Mental Break, Darkness e restaurar os poderes de seu grupo **SEMPRE!**



Depois da batalha, mova-se para o lado direito da ponte. Há um pequeno caminho que segue por debaixo da ponte. É o caminho para Cavern of the Stolen Fayth, área onde você luta e adquire o aeon secreto Yojimbo. Este também é o local onde você encontra a Rusty Sword (7), item necessário para adquirir a arma celestial de Auron.



## O LAR DE KIMAHRI

Aqui é o lar dos seres da raça Ronso. Depois de Yuna ganhar a permissão de Kelk, fale com o outro Ronso que está próximo e salve o seu jogo. O Ronso menor, do lado direito, vende armas e itens. Se a sua quantidade de Hi-Potions e Holy Waters estiver baixa, providencie imediatamente sua reposição.

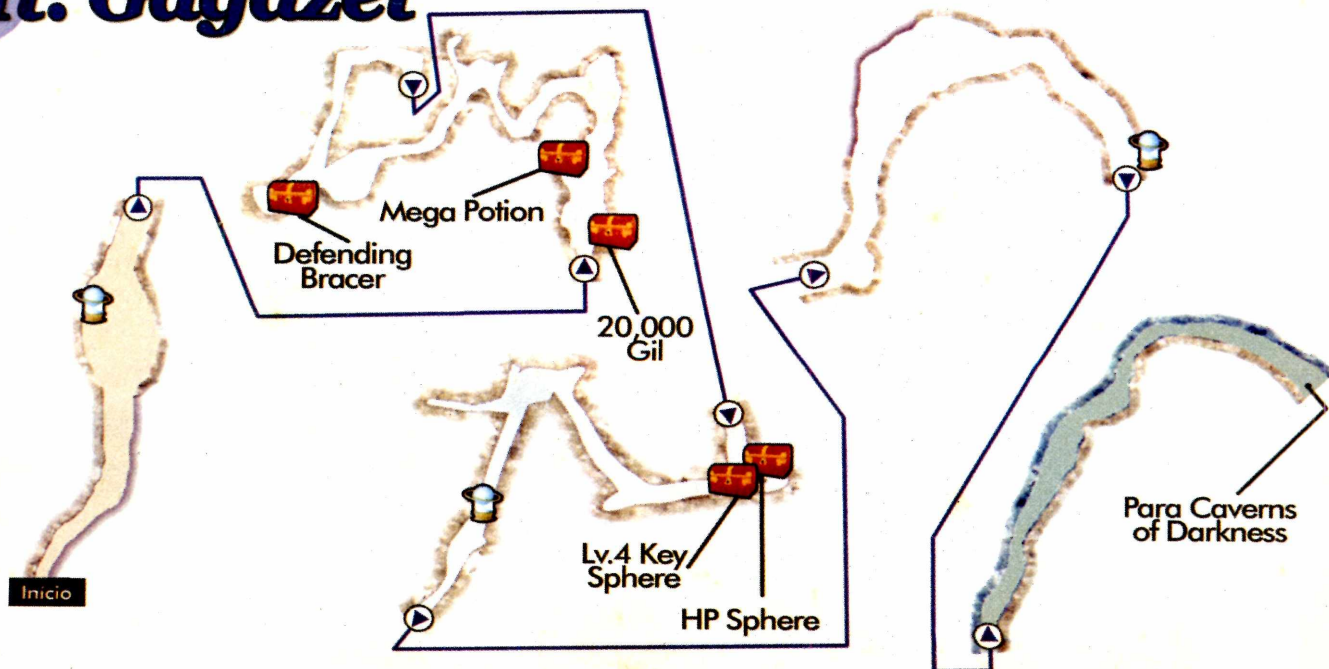


## BOSS: BIRAN, YENKE

A batalha de Kimahri é um pouco demorada e intensa, além de ser dois contra um. Tente fazer com que Kimahri aprenda o máximo de habilidades possíveis de Biran e Yenke. Quando Biran ou Yenke usar uma técnica, use o Lancer para aprender a habilidade dos inimigos. Se Kimahri não conseguir adquirir o Fire Breath, Aqua Breath, Trust Kick, Might Guard, Doom, Stone Breath, Self-Destructor ou While Wind, ele poderá adquiri-los agora. Quando um dos Ronsos for derrotado, o que restou ficará com o status berserk (incontrolável) e os seus golpes serão duplos e causarão muito mais danos que antes.



## Mt. Gagazet





Se o overdrive de Kimahri estiver pronto, use o Mighty Guard. Somente use o Aqua Breath se os dois Ronsos estiverem próximos um do outro. Você também poderá roubar algumas esferas Lv.3 Key Spheres.



o caminho para encontrar dois baús. Abra-os e encontre uma HP Sphere e uma Lv.4 Key Sphere. Deste ponto, siga para o leste e depois para o norte.

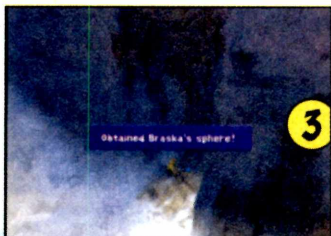


## O DESAFIO DE GAGAZET

Depois da luta, retorne até o portão e salve o jogo. A estrada à frente é repleta de perigos e com poucos locais para salvar seu jogo. Escolha ir pelo caminho da direita para encontrar um baú que contém 20,000 Gil (1). Continue e mude para o lado esquerdo para encontrar dois Mega-Potions (2). Continue em zigue-zague pelo caminho até encon-



trar uma pequena passagem que o leva a uma grande pedra. No final deste caminho, você encontra uma Braska's Sphere (3). Se esta for a terceira esfera deste tipo que encontrou, Auron vai ganhar um novo Overdrive.



## COMBATE NO MONTE GAGAZET

A partir deste ponto, os inimigos começarão a ser extremamente poderosos. A habilidade Threaten é bem eficiente contra Bashuras e contra outros inimigos poderosos. Entretanto, continue capturando os monstros enquanto sobe o Monte Gagazet. Sempre tente capturar somente um de cada espécie.

Continue subindo pelo caminho até encontrar uma interseção em T. Não deixe de pegar a Defending Bracer, uma fantástica proteção (armor) de Auron. Retorne à interseção e siga para o norte. Perto da próxima curva, você encontra Wantz, irmão de O'aka. Depois de falar com ele, siga descendo a rampa. Quando começar a subir novamente, procure por um ponto sob

## PREPARAÇÃO PARA A BATALHA

Após passar o próximo save point, você se envolverá numa das batalhas mais difíceis até o momento. Prepare-se, forme seu grupo com Yuna e tenha os overdrives de seus aeons no máximo. Inicie a batalha com Tidus, Yuna e Kimahri.

## BOSS: SEYMOUR FLUX, MORTIUC S

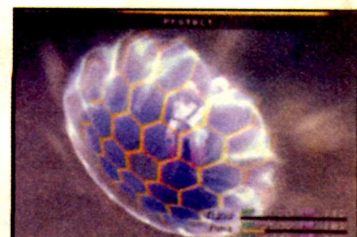
Agora o desafio contra Seymour é muito mais duro. Tidus, Yuna e Kimahri possuem a opção do comando Trigger para falar com Seymour. Use sempre que puder, pois esse comando faz com que as defesas de Seymour baixem. Use o Haste de Tidus para



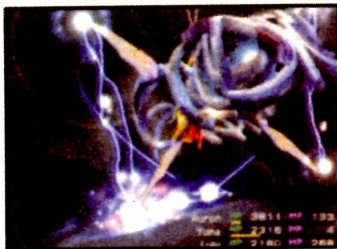
aumentar a velocidade de todos do grupo. Com Yuna, use o Protect em todos. Eventualmente Seymour usará a magia Dispel em seu grupo, fazendo com que todo o seu trabalho de proteger todos vá por água abaixo. Caso isso aconteça, repita novamente todo o trabalho. Sempre se proteja primeiro e depois ataque. O ataque Cross Cleave de Seymour é extremamente poderoso e pode



tirar até 2500 HP de cada membro de sua equipe! Se você se proteger com a magia Protect, esse dano cai pela metade. Seymour concentra seus ataques para eliminar os personagens individualmente. Ele irá usar o Lance Of Atrophy para causar o status de zombie em seus personagens. Em seu próximo turno, você pode usar o Full-Life para curar seus personagens. Você terá apenas um turno entre os dois de Seymour,



aproveite para usar um Holy Water para causar mais danos. Tente também o Silence para que Seymour não possa mais usar as magias e não se esqueça do Bio. Quando Mortiorchis começar a carregar a magia Total Annihilation, ficará parado por dois ou três turnos. Um de seus personagens precisa atacá-lo para reduzir o HP dele e atrasar um pouco o ataque inimigo. É melhor colocar Auron e Lulu no grupo para este estágio da luta.

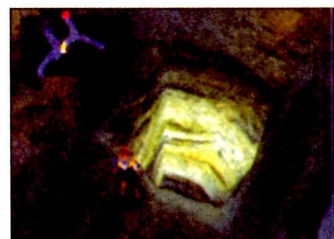


Seymour também pode usar a magia Flare, portanto, use o Protect nos novos membros do grupo. Depois de sobreviver ao Total Annihilation, use rapidamente o Mega-Potion. Este é o momento para usar os aeons de Yuna para acabar com Seymour. Cada aeon terá um golpe antes de Seymour acabar com ele, por isso, tenha certeza de que eles estejam com o overdrive carregado e use-o imediatamente.



## CAVERNA DA ESCURIDÃO

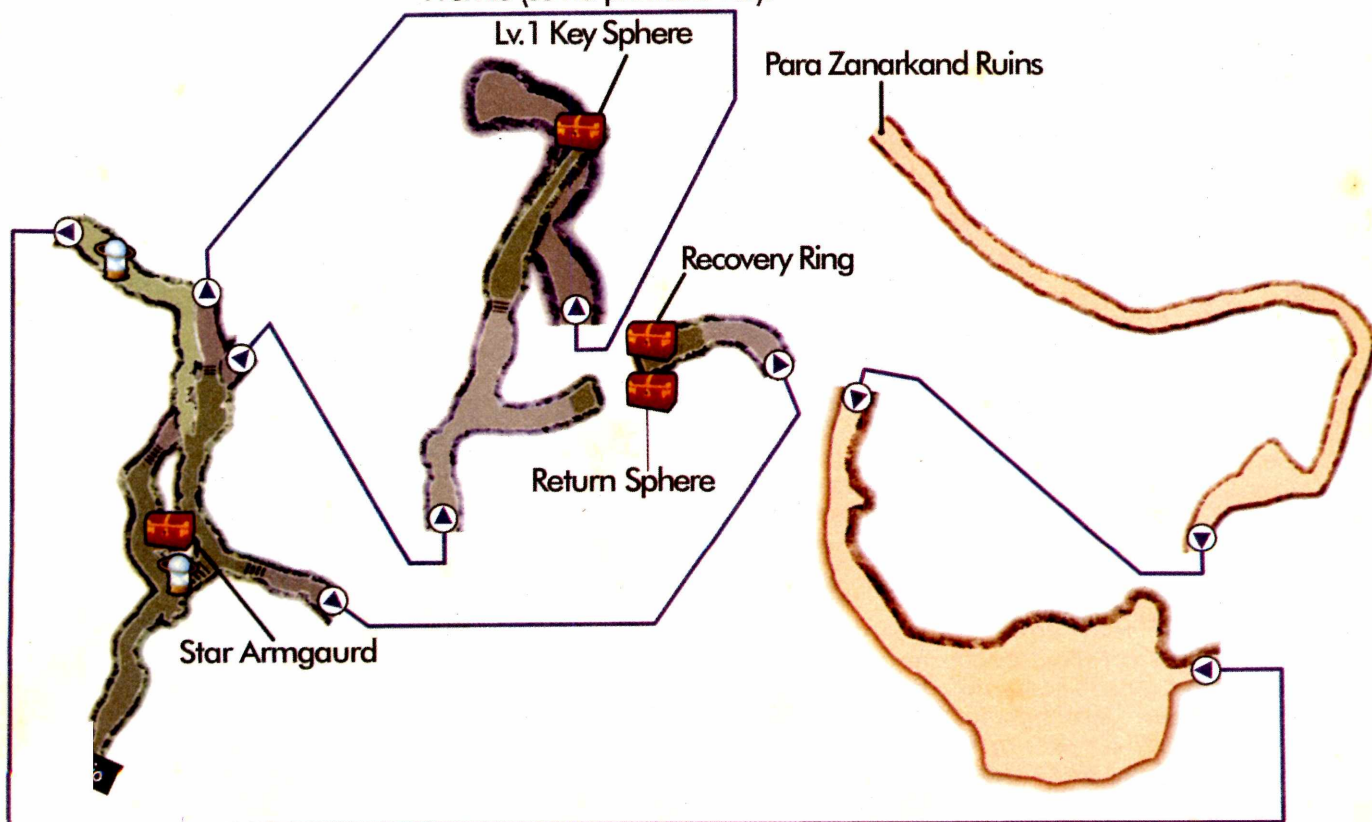
Depois de uma rápida soneca, continue subindo a montanha até as cavernas. Um estranho buraco próximo ao save point impede-o de continuar pelo norte. Pegue o caminho do oeste e será formado um novo grupo para atravessar a parte inundada. Tidus, Wakka e Rikku irão continuar o caminho sem a presença dos outros.



### COMBATE NAS CAVERNAS

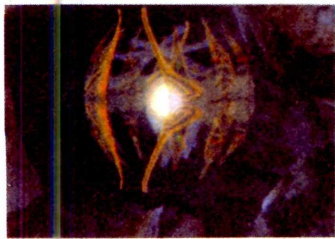
É preciso um pouco de malícia nestes combates, para poder vencer esses poderosos inimigos. Depois de usar o Armor Break em Dark Flan, qualquer personagem do seu grupo pode causar danos razoáveis. Behemoths é resistente a maioria dos danos de status, portanto, use todos as habilidades de Break de Auron, e use o Haste e Protect em todos do seu grupo. A magia Bio também é útil. Mandrágora irá causar múltiplos danos de status com seus golpes. Use o Sleep Buster sempre que ele acordar e para terminar use o Demi e Firaga. Bio também funciona bem neste caso.

Prêmio (só na primeira vez):





## O PRIMEIRO TESTE DE GAGAZET



Para conseguir abrir o escudo protetor que fica girando, pressione o botão X para atirar a bola bem no centro iluminado. Aqui não há segredo, basta esperar o tempo certo para que a bola passe pelas abertu-

ras do escudo e atinja o centro. O prêmio será uma Lv.1 Key Sphere.

## NOVOS CAMINHOS SE ABREM

Retorne pela água para a área do save point. O enorme buraco foi substituído por uma grande escada. Suba e mova-se para o norte até a próxima área alagada. O trio irá se dividir novamente para continuar nadando.



tra uma Return Sphere e no outro a Recovery Ring (4). Pegue os itens e volte para o save point. Agora pegue o caminho ao oeste e desça o primeiro corredor, você observa que um novo caminho de

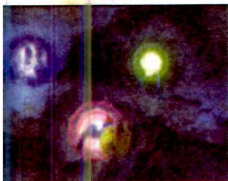
pedras foi criado até um baú que anteriormente era inacessível. Pegue o Star Armguard (5) e volte para a passagem norte.

Um novo caminho surge adiante, no lado esquerdo na segunda câmara. Atravesse as rochas até onde Yuna e Auron estão conversando e use o save point para gravar seu jogo. Sua chegada ao topo é saudada por um particular protetor.



**PREPARAÇÃO PARA OS CHEFES DE FASES**  
A partir deste ponto até o final do jogo, você deve se preparar para os chefes de fases que estão por vir. Nas batalhas, chame os aeons de Yuna e carregue os overdrives até o limite. Faça isso para todos os aeons e não use o overdrive em inimigos comuns. Deixe para os chefes de fase e sua vida será menos complicada.

## O SEGUNDO TESTE DE GAGAZET



Nade até o final do segundo canal até encontrar uma parede com três luzes. Aqui você precisa guiar cada personagem até a luz de uma determinada cor. As cores correspondentes de cada personagem são as cores do Sphere Guide.

COR	PERSONAGEM
Verde	Rikku
Azul	Tidus
Laranja	Wakka

Passando por este teste, um baú aparece. Dentro você encontra uma Fortune Sphere.

## DESTRAVANDO GAGAZET

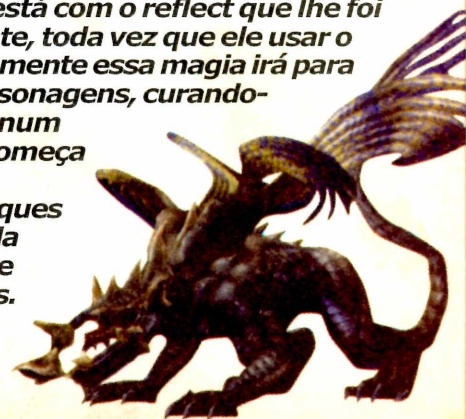
Nade de volta através dos túneis e retorne até a área próxima ao save point. Cuidado! Rochas irão cair pela passagem do sul; nade com cuidado. Existem dois baús próximos ao penhasco que fica do outro lado do canal. Em um deles você encon-

## BOSS: SANCTUARY KEEPER



De início forme o grupo com Tidus, Yuna e Auron. Use o Hastega e o Protect em todos do seu grupo. Auron deve atacar com o Armor Break e o Mental Break. Após abaixar as defesas do monstro, troque Auron por outros

personagens e não se esqueça de aplicar o Hastega e o Protect em todos que entrarem na batalha. Aplique um Reflect na criatura e chame os aeon que estiverem no modo overdrive. Cada aeon vai dar um único golpe, pois Sanctuary Keeper irá usar o Mana Breath como contra-golpe, eliminando o aeon imediatamente. Portanto, use os aeons que tenham o overdrive carregado! Depois que Sanctuary Keeper perder metade de seu HP, ele começará a usar a magia Curaga nele mesmo. Como ele está com o reflect que lhe foi aplicado inicialmente, toda vez que ele usar o curaga, automaticamente essa magia irá para algum dos seus personagens, curando-o. Este chefe ataca num modo padrão. Ele começa com Photon Wings, seguido de dois ataques normais, em seguida usa o Mana Breath e depois dois Curagas. Em algumas situações, ele





tenham proteção contra Sleep, Silence, Darkness e Confusion.

contra-ataca com Tail Sweep. É importante proteger os membros de seu grupo dos efeitos do Photon Wings. Para isso, equipe seus personagens com armas, armaduras, escudos ou anéis que

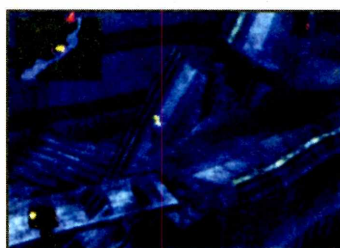
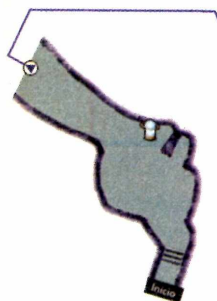
Quando a estrada der a impressão que não tem saída, procure por um atalho que o levará para um nível acima. Existe um baú com 10.000 gil, não o perca. Eventualmente você verá uma imagem de Seymour quando criança. Quando esta imagem desaparecer, procure do lado oeste por uma plataforma numa interseção para encontrar uma Friend Sphere.



## Zanarkand Ruins

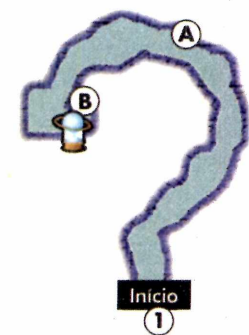
### DEMÔNIOS ENTRE AS FADAS

Andar em Zanarkand Ruins é bem simples. Após encontrar o domo, irá encontrar os monstros de Gagazet. Dentro do domo, os monstros são muito mais fortes. Use o Armor Break e o Mental Break novamente para acabar com Defender Z. Se você encontrar um Fallen Monk, use o Phoenix Down para matá-lo instantaneamente. Além disso, tente eliminar YKT-11 antes de outros inimigos, ou ele irá eliminar um dos seus personagens da batalha com o golpe Thrust Kick.

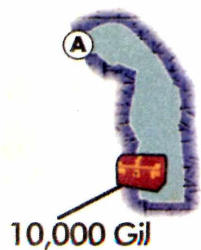


### ZANARKAND DOME CLOISTER OF TRIALS

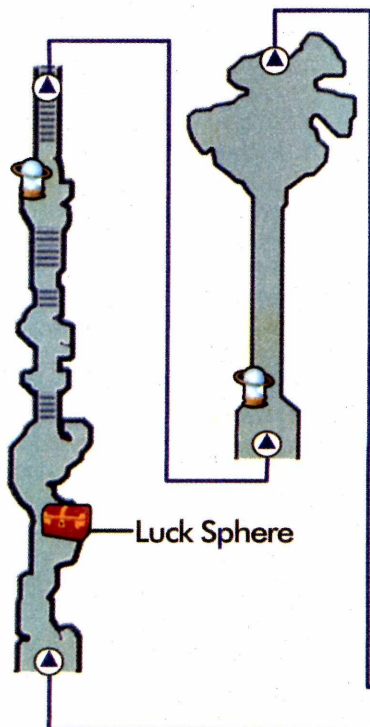
Siga os fantasmas até o templo. Não perca a Luck Sphere (raro) que fica do lado direito e salve o seu jogo antes de entrar. O teste de Zanarkand é simples, mas é o que mais toma tempo até o momento. Você não pode obter o item secreto desta área no momento. Sua única recompensa será um chefe extremamente perigoso.



Início

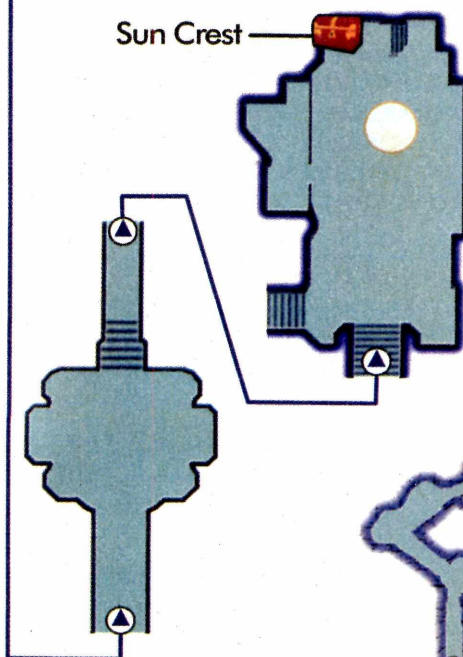


10,000 Gil



Luck Sphere

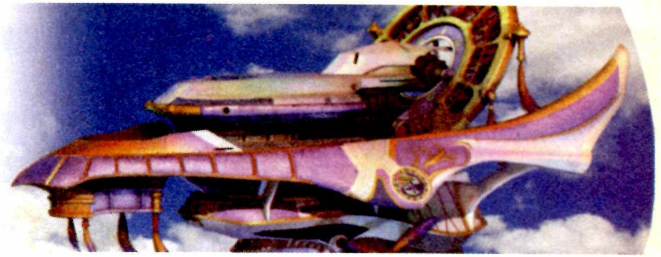
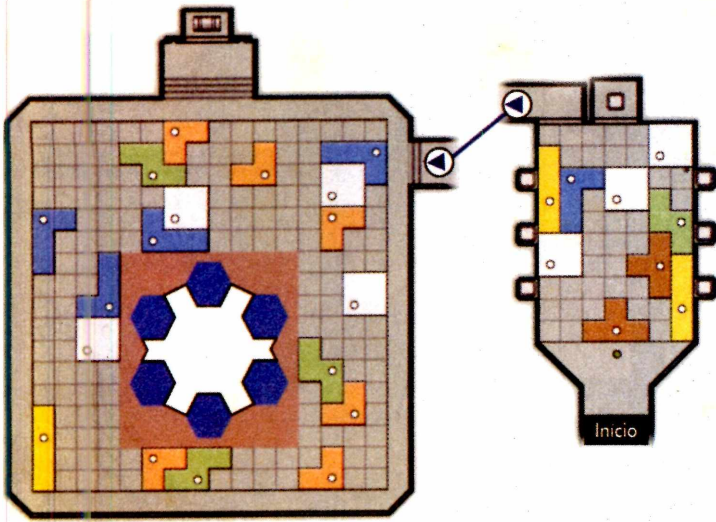
Sun Crest



Lv.3 Key Sphere

Friend Sphere





1. Pise no quadrado verde próximo à entrada para ativar o quebra-cabeça deste andar.



2. A solução deste quebra-cabeça aparece na parede do fundo. Use-o como referência para determinar onde pisar para ativar as peças certas.



3. Pise nas peças corretas para ativar cada uma. Pisar numa peça errada vai causar o reset do quebra-cabeça, tendo que iniciar tudo novamente.



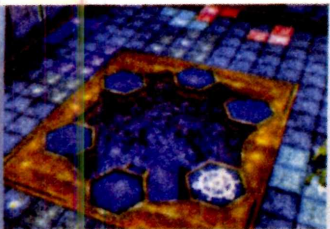
4. Depois de ativar todas as peças corretas deste andar, a porta do próximo nível se abrirá. Aqui existem seis pedestais, três de cada lado.



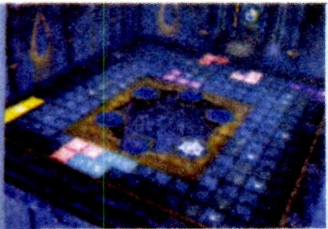
5. Empurre o pedestal do noroeste e a solução do novo quebra-cabeça surge na parede. Entre na próxima sala.



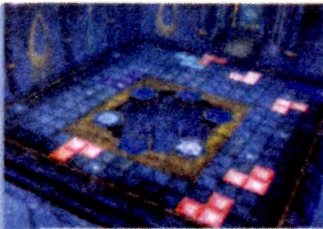
6. Vá até o mural e pressione X para ver as peças que devem ser pressionadas. Escolha as peças que devem ser pisadas para se acenderem. Caso pise numa peça errada, o quebra-cabeça se inicia novamente.



7. Depois de completar o quebra-cabeça, um símbolo aparece em volta do buraco central.



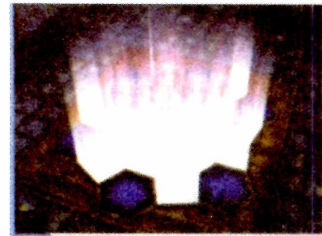
8. Esta é a solução do quebra-cabeça do pedestal do sudoeste.



9. Esta é a solução do quebra-cabeça do pedestal do nordeste.



10. Esta é a solução do quebra-cabeça do pedestal do sudeste.



11. Depois de completar todos os quatro quebra-cabeças da grande sala, pegue a Kilika Sphere que fica do lado esquerdo do painel e retorne à primeira sala.

12. Coloque a Kilika Sphere no pedestal do lado oeste da primeira sala.

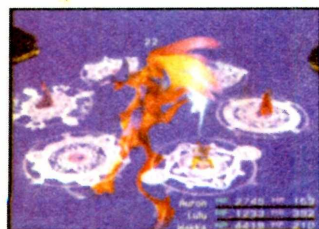
13. Retorne a grande sala e pegue a Besaid Sphere. Coloque-a no pedestal dinal da primeira sala.

14. Isto causa um grande clarão no buraco central da grande sala. Além disso, uma nova esfera aparece na primeira sala. Salve o seu jogo e prepare-se para lutar com o próximo chefe.

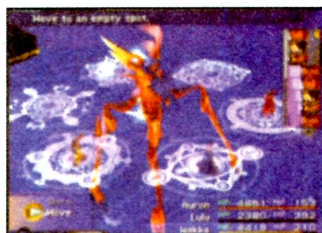
## BOSS: SPECTRAL KEEPER

O desafio desta luta é desviar-se dos contra-ataques de Spectral Keeper após seus ataques iniciais. É importante colocar seus personagens em posições em que não recebam o ataque do monstro. Inicie com Tidus, Yuna e Auron. Equipe todos com armas ou armaduras com a habilidade Berserk Ward ou Berserkproof se tiver. Use o Hastega imediatamente em todos os personagens. Mova dois personagens para os círculos que ficam atrás de

Spectral Keeper e coloque o personagem que tiver o HP mais elevado, na frente dele para distraí-lo. Por outro lado, ele se vira para atacar todos os personagens. Use o Protect de Yuna no personagem que fica de frente ao inimigo. Ele sempre irá contra-atacar três círculos frontais. Mova seus personagens para outro círculo se algum estiver na mira. Tenha cuidado com a cauda do monstro que também pode atacar



usando o Berserk Tail no personagem que estiver com o status berserk. Algumas minas são formadas na superfície dos círculos, e a explosão, certamente irá matar o personagem que estiver



de Yuna no personagem que fica de frente ao inimigo. Ele sempre irá contra-atacar três círculos frontais. Mova seus personagens para outro círculo se algum estiver na mira. Tenha cuidado com a cauda do monstro que também pode atacar



nele. Verifique a janela CTB para determinar quando cada mina irá detonar. Use o comando Move para escapar da explosão. Visto que aeons não conseguem escapar das minas, eles morrerão facilmente. Se quiser arriscar a chamar um aeon, certifique-se de que ele esteja com o overdrive pronto e use-o. Você terá só uma chance. O risco de usar um aeon é seu.

## A PRIMEIRA DAMA DE YEVON

Siga com o grupo entre os tortuosos caminhos do templo. Depois de encontrar com Lady Yunalesca, salve seu jogo na Save Sphere que fica próxima do elevador. Tempo para outra batalha, desta vez em três estágios.

### RECARREGUE SEUS OVERDRIVERS

Se você usou os overdrivers de seus personagens no último chefe desta área, é aconselhável que você retorne à área do domo. Lute com alguns monstros até carregar os overdrivers de todos os personagens de seu grupo.

## BOSS FIGHT: YUNALESCA

Antes de prosseguir para a próxima luta, você precisa equipar sua equipe com armaduras que protejam de efeitos negativos no seu status. Se tiver, use proteções contra Death, Zombie, Darkness, Silence e Sleep. A primeira forma de Yunalesca é muito fácil de destruir, por isso, não use nenhum overdrive ainda. Yunalesca responde cada ataque físico que recebe, com um ataque Darkness, e cada magia ela contra-ataca com Silence. Ela também responde a ataques especiais como Steal, com Sleep. Em sua segunda





forma, Yunalesca usa um novo ataque: Hellbitter. Este ataque transforma o personagem em zumbi. Se desejar, use rapidamente o Holy Water ou o Remedy para curar. A vantagem de ter o status Zombie é que ele não irá

morrer quando Yunalesca der o ataque Mega-Death. Em contrapartida, quem estiver com o status zombie, irá morrer imediatamente quando Yunalesca soltar uma magia de cura sobre seus personagens. Tenha certeza de que usou Haste no seu grupo.

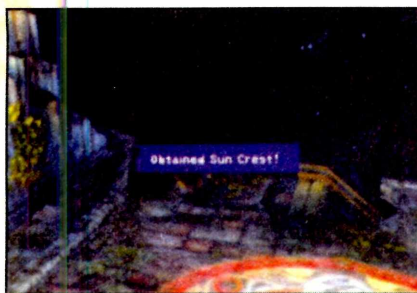
Quando a verdadeira face de Yunalesca é revelada, use Haste e Protect em todo o grupo. Se algum dos seus personagens estiver com o status



Zombie, não o remova agora, pois é agora que Yunalesca usará o Mega-Death. Se algum personagem estiver com Regen, use o Dispel de Yuna para remover a cura constante para o personagem que estiver com o status zombie. Agora

você pode usar os overdrivers de todos os seus aeons.

## O DESTINO ESTÁ SELADO



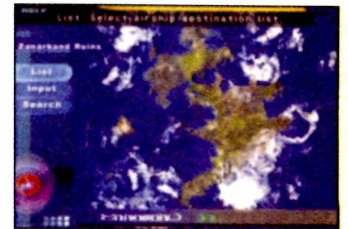
Procure no campo de batalha por um Sun Crest e então suba no elevador até a superfície e saia do domo. Ande do lado de fora até Cid chegar com a nave.

## Airship



Quando Yuna deixar a ponte de comando da nave, siga-a até a cabine no andar superior e fale com ela. Depois de Kimahri fazer uma sugestão, volte à ponte de

comando. Agora você possui o comando da nave. Fale com Cid e você poderá ir a qualquer lugar de Spira, somente apontando o local no mapa.



## FUNÇÕES DO MAPA MUNDI

A opção List mostra os locais onde o grupo visitou até o presente momento e inclui um novo – HighBridge. Desde que o seu grupo decidiu visitar o Mestre Mika, que a Highbridge of Bevelle estará disponível. A opção Input permite que você entre com as respostas para três questões que existem, para abrir mais três locais novos em Spira. As senhas são (em maiúsculas):

### SENHAS DA NAVE

#### GODHAND

Aqui você encontra um baú que contém a arma celestial de Rikku.

#### VICTORIOUS

Esta senha abre uma área secreta nas ruínas de Besaid. Suba as árvores para encontrar um baú com a Victorious, armadura de Rikku que nulifica três tipos de ataques elementais.

#### MURASAME

Abre uma área secreta nas ruínas de Besaid. Atravesse a plataforma para encontrar a Murasame, arma de Auron que tem como característica economizar MP. Toda magia que Auron usar vai custar apenas UM MP.

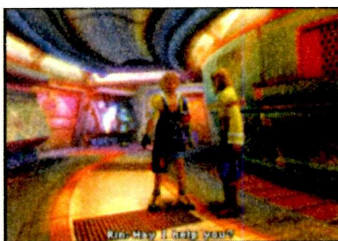
A opção Search habilita novos locais para a nave desde que você coloque as coordenadas certas para que a nave possa ir até o local. Aqui vão as coordenadas:

COORD. X	COORD. Y	LOCALIZAÇÃO
11 ~ 16	57 ~ 63	Baaj Temple
12 ~ 16	41 ~ 45	Sanubia Desert
29 ~ 32	73 ~ 76	Besaid Falls
33 ~ 36	55 ~ 60	Mi'ihem Ruins
39 ~ 43	56 ~ 60	Battle Site
69 ~ 75	33 ~ 38	Omega Ruins

## HORA DOS MINI GAMES

Antes de cair matando sobre Sin, seus personagens precisam de mais um pouco de nível para enfrentar os chefes finais e tentar pegar mais alguns itens ou armas essenciais para um final tranqüilo. Agora com o controle da nave, você poderá visitar novos locais e conseguir evoluir mais um pouco seus personagens. Um ótimo local para se fazer isso é no Monsters Arena em Calm lands. Se você capturou a maioria dos monstros de cada área, volte para receber prêmios e lute para conseguir além de mais experiência, aumento no status de seus personagens que participarem das lutas e itens importantes.

## DE VOLTA PARA A NAVE



Se as coisas estiverem muito ruim, você poderá usar a Save Sphere para retornar para a nave de Cid. Uma forma de se ganhar muito dinheiro (Gil) é visitar Omega Ruins por várias vezes e vender os equipamentos extras que você ganha quando vence um monstro. Alguns dos melhores itens que ganhar, poderá vender em Omega Ruins por 10.000 até 20.000 Gil cada.



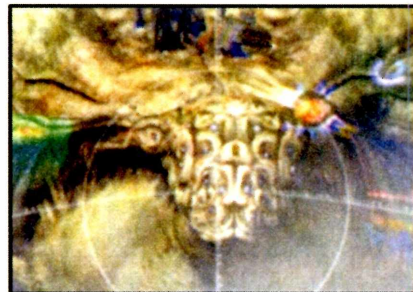
## HIGHBRIDGE

Retorne para a Highbridge e vá até os monges que estão de guarda na alta corte.

## VOCÊ ESTÁ PREPARADO PARA ENFRENTAR SIN?

Se você completou pelo menos dois mini games e sobreviveu a várias viagens a Omega Ruins, está em boa forma para enfrentar os chefes finais. Além disso, ter os oito aeons de Yuna, facilita bastante as coisas. Algumas habilidades são extremamente úteis contra os chefes finais. Elas são: Doublecast, Última, Holy, Quick Attack, Full-Life e Auto-Life. Observe o Sphere Guide para localizar onde estão estas habilidades. Após obter algumas dicas em Remien Temple, você pode customizar as armas de Yuna e Lulu com a habi-

dade One MP. Com isso, todas as magias que ambas utilizarem, vão ter o custo de um MP. Já pensou em utilizar magias como Curaga, Última ou Holy, gastando apenas um MP para cada uma? Sua armadura (armor) precisa estar customizada para se proteger de danos do tipo: Confusion, Berserk e Petrification.

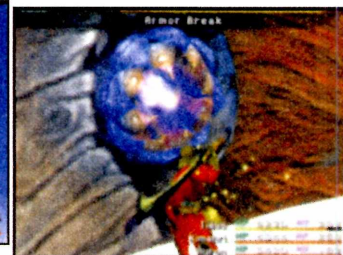


## ASA ESQUERDA, ASA DIREITA

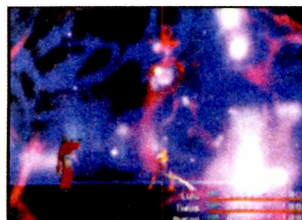


Começamos pelo primeiro dos três chefes que irá enfrentar. De cara, ele parece muito fraco e a luta é realizada do lado de fora da nave. As duas primeiras batalhas, você irá lutar da mesma maneira. Comece a batalha

com Tídu, Lulu e Yuna. Aplique o Hastega em seu grupo todo. Use o Shell de Yuna para todos e com Lulu, use o Doublecast, Flare ou Última. Se você não tiver essas habilidades, chame os aeons e use os ataques especiais. Aqui também você pode usar o comando trigger para fazer com que a nave se aproxime de Sin. Coloque Auron no grupo e use o Armor Break para abaixar as defesas dele.



## SIN, SINSPAWN GENAIS



O Sinspawn absorve qualquer magia que você aplica em Sin, portanto, ele será o seu primeiro alvo. Use o Slow e Silence em Genais. Com o Silence aplicado,

você evita que ele use a magia Cura. Uma vez que Genais esteja derrotado, o grupo irá avançar até o ponto fraco de





*Sin. Ataques físicos não lhe causarão muitos danos se você não usar o Armor Break. Se Rikku ou Kimarhi possuir a habilidade Copycat, poderá usá-los na luta. Com Lulu, use a habilidade Doublecast com Flare*

*ou Última, dependendo de sua quantidade de MP. Com Yuna, você pode usar o Holy e faça o terceiro personagem usar o Copycat no Holy de Yuna se possível. Caso algum personagem fique com o status Venom, chame Rikku para a batalha e use o item Al Bhed Potion para cura. Se puder, não utilize os overdrives que conseguir. Você vai precisar deles para sobreviver ao próximo encontro.*



## BOSS: OVERDRIVE SIN



*Antes da luta iniciar, tenha certeza de que seu grupo esteja equipado com armaduras contra o status Petrification, Confusion e Zombie. Esta batalha requer muita velocidade e poder. Se Sin conseguir aplicar a magia Giga-*

*Graviton, o seu grupo será exterminado. Comece com Tidus, Yuna e Lulu. Doublecast, Hastega, Quick Attack, Armor Break e Mental Break são habilidades extremamente úteis nesta batalha. Quando a luta iniciar, use o Hastega em seu grupo e inicie o Doublecast Flare ou Última. Use o Holy de Yuna e deixe Tidus curar qualquer status de Petrification. Traga Wakka para o luta e use o seu Overdrive. Só traga Kimarhi se ele possuir a habilidade Fire Breath. Rikku pode usar o Spare Change e jogar 100,000 Gil para que Sin tenha um dano de 9999 HP, se você tiver dinheiro disponível. Quando Sin puxar seu grupo para*



*perto, use os overdrives de Tidus, Auron e Rikku. Se o overdrives de Sin estiver quase completo, traga Yuna de volta ao grupo e chame o aeon mais poderoso dela.*



## O MAR DAS LAMENTAÇÕES

*Depois de vencer Sin, a nave entra na carcaça da criatura. Isso não significa que você não possa mais explorar locais fora da carcaça de Sin. Use os mapas que encontrar pelo caminho nesta área. Baús de itens estão localizados no alto das cachoeiras. Para ter acesso aos valiosos itens destes baús, você precisa percorrer um longo caminho. Uma vez que encontrar uma plataforma com o cetro de Seymour na entrada, você verá o que está por vir.*

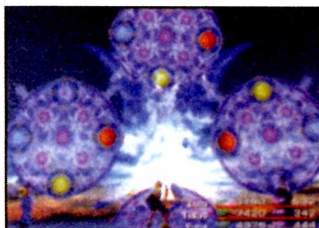


## PODEROSOS MONSTROS

*Muitos dos monstros que você encontra no interior de Sin são uma espécie de mini chefes. Conseqüentemente esta é uma área muito boa para se desenvolver seus personagens. Lembre-se de não desperdiçar nenhum save point, pois cada vez que salvar seu jogo, o HP e MP de todos os personagens são restabelecidos.*

*Note que toda vez que Behemoths Kings for derrotado, aplicará um golpe final chamado Meteor em seu grupo inteiro. É um golpe poderoso e devastador. Sua única chance contra este golpe é aplicar em seu grupo todo, a magia Auto-Life antes da batalha terminar.*

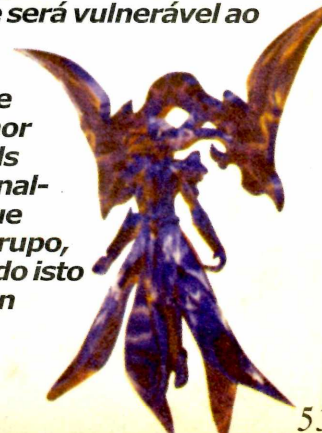
## BOSS: SEYMOUR OMNIS

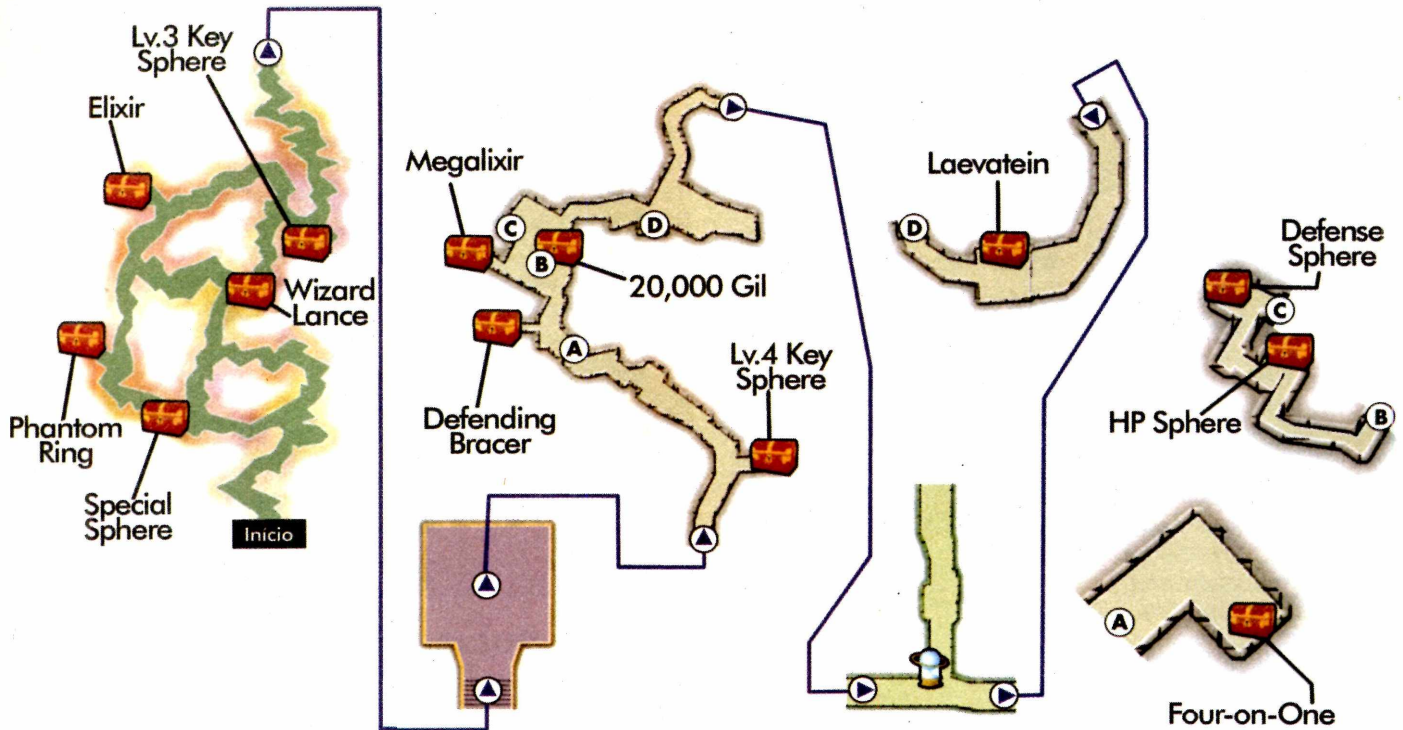


*Antes de subir as escadas, equipe seu grupo com armas ou armaduras que absorvem ou anulam ataques com status elementais.*

*As rodas que ficam atrás de Seymour determinam as propriedades do ele-*

*mento usado no momento. Ele será vulnerável ao elemento oposto ao que estiver usando, o qual pode ser descoberto usando a habilidade Scan. É importante usar o Armor Break, Mental Break e Nul Spels nesta batalha também. Ocasionalmente, Seymour usará o ataque Mortiphasms por trás de seu grupo, trocando seu elemental. Quando isto ocorrer, chame Kimarhi e Auron para o seu grupo para*





combater o Mortiphasms. Você precisará de Wakka para atingir a parte mais alta dele. Quando os quatro círculos da mesma cor ficarem alinhados, Seymour voltará novamente. Chame um aeon ou traga Lulu de voltará ao grupo para usar o Doublecast. Depois de Seymour usar o Dispel, ele irá soltar uma versão muito poderosa da magia Última. Tenha em mente que Seymour irá eventualmente banir seus aeons.

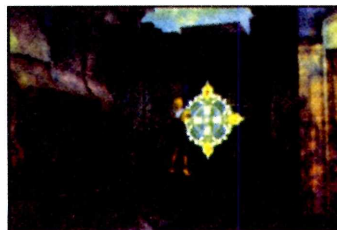


ma quadrada com o simbolo de Yevon, suba nele e aguarde um instante. A plataforma te leva ao nível superior onde se encontra um baú com uma arma para Wakka, o Four-on-One. Depois deste baú, empurre a ponte para baixo para encontrar o Defending Bracer. Mais adiante, olhe para baixo para encontrar um outro baú que contém 20,000 Gil, e ande na plataforma ao lado para ter

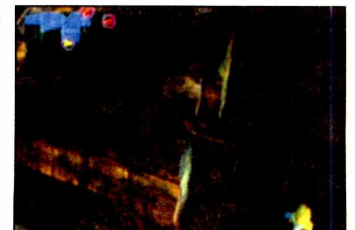


## TORRE DA MORTE

Continue até o save point. Procure por um sinal na parede do lado direito. Toque-o que uma mensagem lhe avisa que você precisa matar pelo menos 10 monstros para abrir esta porta. Depois de matar 30 monstros para abrir um total de três portas, pegue a Lv.4 Key Sphere. Quando você encontrar uma platafor-



acesso a uma HP Sphere e uma Defense Sphere. Um pequeno elevador o leva para o andar de baixo para pegar o segundo item. Continuando ao nordeste, procure por uma alcova do lado da parede ao sul para encontrar uma edificação. Tidus desce por uma longa espiral. No final, você encontra Laevatein, para Yuna. Para sair deste local, mova-se ao longo da parede, próximo ao





local onde encontrou o baú e pressione o botão (X). Continue procurando por um ponto para poder subir e sair do local. Encontrando a rampa, vá até o final dela que você encontra um save point e salve seu jogo.

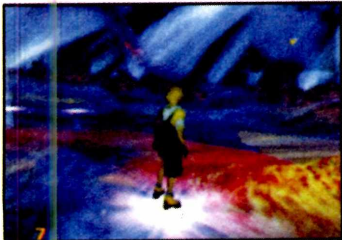
## ÚLTIMA CHANCE!

Este é o último save point que irá encontrar. E também a última chance que você tem para explorar outros locais de Spira. Se passar deste ponto, não será mais possível voltar.

Siga para o norte que a Torre da Morte cairá do céu. Mova-se em direção a ela para entrar. Dentro dela, começarão a surgir espécies de estalagmites do chão. Desvie deles, pois a cada vez que um deles o acertar, você terá que participar de uma batalha. Um contador surge no canto da tela. Para sair deste lugar, você terá que coletar dez pedras que surgem aleatoriamente pelo local. Seja rápido, pois estas pedras desaparecem



após um curto espaço de tempo. A cada pedra coletada, você ganha um item. Não se esqueça de que esta é a sua última chance de equipar seu grupo adequadamente ou para qualquer outra mudança que desejar fazer.



## BATALHA FINAL

A estratégia para esta batalha vai depender muito das habilidades adquiridas pelos seus personagens. Apesar de Yu Pagodas ficar tentando recuperar o HP dos aeons finais, não perca tempo tentando desativá-lo (estes pilares são indestrutíveis). Vá direto ao combate. Use a habilidade Zombie Attack de Auron que ao invés de curar, Yu Pagodas causará dano no chefe. Outro golpe que funciona bem é o Doublecast com Flare, que tira uma boa quantidade de HP. Prepare-se para a segunda parte da batalha.

Durante o turno de Tidus, ele tem a opção de usar o comando Trigger, para conversar com o inimigo. Falando com ele, você reduz drasticamente a barra de overdrive dele. Use esta opção somente quando a barra dele estiver quase cheia. Esta opção irá funcionar por algumas vezes, por isso recomendamos usá-la bem no final. Depois de perder cerca de 60,000 HP o Aeon Final vai se transformar. Use Protect e Auto-Life se você tiver estas habilidades. Se os overdrives de seus personagens estiverem cheios, é a hora de usá-los.

Continue usando o Doublecast junto com as suas magias mais poderosas. Não se esqueça do Haste e use os Mega-Potions ou Megalixirs para recuperar qualquer personagem que esteja morrendo. Quando o overdrive do chefe final estiver a mais ou menos três quartos para se completar, use o comando Trigger de Tidus. O HP dele decresce bastante. Hora de chamar o aeon mais poderoso de Yuna. Use todos os overdrives disponíveis para terminar com ele.

## MONSTER ARENA

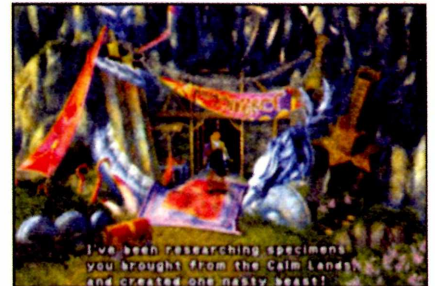
Este é um excelente local para se adquirir experiência, itens raros e dinheiro. Para que você possa usufruir deste local perfeitamente, seu grupo precisa estar equipado com as armas de captura (habilidade de capturar monstros). Derrotando o monstro com um o golpe final desta arma, ele será automaticamente transportado para a Monster Arena. Portanto, é aconselhável que você capture todos os monstros de todas as áreas do jogo. Você pode entrar e sair quando e quantas vezes desejar. Escolha um inimigo para enfrentar, pague o preço da batalha e se vencer, ganhará o item marcado na tabela. Você também pode roubar itens dos monstros bem como suborná-los (Bribe). Com a tabela, você poderá ver qual item está lhe fazendo falta. Encontrado o item, veja o monstro correspondente e a ação necessária para adquirir o item.

Exemplo: Vamos supor que você esteja precisando de pelo menos duas Power Spheres. Vá até a Arena e escolha a área de

Besaid e o monstro Dingo. Pague 24 Gil para lutar. Vencendo a luta por nocaute, você recebe dois Power Spheres.

Caso precise de quatro Sleeping Powder, não derrote Dingo. Terá que suborná-lo oferecendo uma quantia de Gil. No caso dele o preço é de 2500 Gil. Ofereça esse dinheiro com o comando Bribe de Rikku ou quem o possuir que Dingo irá embora calmamente, deixando os itens que deseja.

As três últimas áreas (Area Creations, Species Creations e Original Creations) são onde estão os monstros mais poderosos e resistentes. Tenha certeza de que seu grupo está bem desenvolvido e bem equipado para enfrentar os monstros destas áreas.





# Passo a passo

ÁREA	MONSTRO	CUSTO	STEAL COMUM	(Roubar) RARO	
Besaid	Dingo	24	Potion	Sleeping Powder	
	Condor	18	Phoenix Down	Smoke Bomb	
	Water Flan	27	Fish Scale	Dragon Scale	
Mi'ihen	Mi'ihen Fang	49	Potion	Sleeping Powder	
	Ipiria	69	Soft	Petrify Grenade	
	Floating Eye	66	Echo Screen	Musk	
	White Element	72	Antarctic Wind	Antarctic Wind (x2)	
	Raldo	63	Potion	Hypello Potion	
	Vouivre	90	Potion	Silver Hourglass	
	Bomb	105	Bomb Fragment (x2)	???	
	Dual Horn	157	Potion	Hi-Potion	
Djose	Garm	132	Hi-Potion	Sleeping Powder	
	Simurgh	109	Smoke Bomb	Smoke Bomb (x2)	
	Bite Bug	93	Antidote	Poison Fang	
	Snow Flan	139	Antarctic Wind (x2)	Antarctic Wind (x2)	
	Bunyip	145	Hi-Potion	Hypello Potion	
	Basilik	187	Petrify Grenade	Petrify Grenade	
	Ochu	780	Remedy	Remedy (x2)	
Macalania Woods	Snow Wolf	288	Sleeping Powder (x2)	Sleeping Powder (x2)	
	Iguion	207	Soft	Petrify Grenade	
	Wasp	213	Hi-Potion	Poison Fang	
	Evil Eye	307	Hi-Potion	Musk	
	Ice Flan	282	Arctic Wind	Arctic Wind (x2)	
	Blue Element	270	Fish Scale (x2)	Fish Scale (x3)	
	Mushussu	247	Hi-Potion	Hypello Potion	
	Mafdet	258	Hi-Potion	Hypello Potion	
	Xiphos	330	Hi-Potion	Mega-Potion	
	Chimera	1455	Shining Gem	Lightning Marble	
	Skoll	630	Dream Powder	Dream Powder (x2)	
	Nebiros	480	Poison Fang	Poison Fang (x2)	
	The Calm Lands	Flame Flan	672	Fire Gem	Fire Gem (x2)
Shred		552	Hypello Potion	Hypello Potion (x2)	
Anacondaur		1125	Petrify Grenade	Petrify Grenade (x2)	
Ogre		1470	Stamina Tablet	Stamina Tablet (x2)	
Coeurl		1650	Magic Tablet	Magic Tablet	
Chimera Brain		1500	Water Gem	Lightning Gem	
Malboro		1650	Remedy	Remedy	
Mt.Gagazet		Bandersnatch	1320	Dream Powder (x2)	Dream Powder (x3)
		Ahriman	975	Dream Powder (x2)	Musk (x3)
		Dark Flan	1620	Star Curtain	Fire Gem (x3)
		Grenade	810	Star Curtain (x2)	Fire Gem (x3)
		Grat	780	Antidote (x4)	Remedy (x3)
		Grendel	1095	Hi-Potion	Mega-Potion
		Bashura	1095	Soul Spring	Soul Spring (x2)
	Mandragora	1800	Remedy (x2)	Remedy (x3)	
	Behemoth	2025	Ether	Magic Tablet	
	Splasher	300	Frag Grenade	Frag Grenade	
	Achelous	630	Water Gem (x2)	Healing Spring	
	Maelspike	495	Water Gem (x2)	Water Gem (x3)	
	Omega Ruins	Zaurus	1425	Petrify Grenade (x2)	Petrify Grenade (x3)
Floating Death		1897	Musk (x4)	Musk (x5)	
Black Element		1560	Hi-Potion	Shining Gem (x4)	
Halma		1545	Hypello Potion (x3)	Shadow Gem (x2)	
Puroboros		1455	Fire Gem (x3)	Fire Gem (x4)	
Spirit		1950	Stamina Tablet	Stamina Tablet (x2)	
Machea		2175	Hi-Potion (x2)	Stamina Tonic	
Master Coeurl		3045	Farplane Shadow (x2)	Farplane Shadow (x4)	
Master Tonberry		3600	Magic Spring	Tetra Elemental	
Varuna		2670	Farplane Wind	Shining Gem	
Kilika		Dinonix	40	Soft	Petrify Grenade
	Killer Bee	34	Antidote	Poison Fang	
	Yellow Element	49	Electro Marble	Lightning Marble	
	Ragora	72	Antidote	Remedy	
Mushroom Rock Road	Raptor	72	Soft	Petrify Grenade	
	Gandarva	93	Electro Marble	Electro Marble (x2)	
	Thunder Flan	75	Electro Marble	Electro Marble (x2)	
	Red Element	82	Bomb Fragment (x2)	Bomb Fragment (x2)	
	Lamashtu	108	Potion	Silver Hourglass	
	Funguar	63	Silence Grenade	Ether	
Garuda	210	Smoke Bomb	Smoke Bomb (x2)		



# DETONADO



VENCENDO	BRIBE CUSTO	(suborno) ITEM	EM LUTAS			
			HP	MP	AP	GIL
Power Sphere (x2)	2500	Sleeping Powder (x4)	125	10	2	15
Speed Sphere (x2)	1900	Smoke Bomb (x3)	95	15	2	12
Magic Sphere (x2)	6300	Water Gem (x2)	315	30	2	18
Power Sphere (x2)	3200	Sleeping powder (x5)	160	20	20	33
Speed Sphere (x2)	3600	Petrify Grenade (x3)	180	35	24	46
Speed Sphere (x2)	2800	Musk	140	200	21	44
Magic Sphere (x2)	7800	Arctic Wind (x7)	390	120	40	48
Power Sphere (x2)	4800	Hypello Potion (x10)	240	10	20	42
Power Sphere (x2)	5100	Silver Hourglass (x10)	255	22	24	60
Power Sphere (x2)	17.000	Bomb Core (x16)	850	30	22	70
Ability Sphere (x2)	37.500	High Potion (x60)	1875	18	42	105
Power Sphere (x2)	4800	Sleeping Powder (x7)	240	35	48	88
Speed Sphere (x2)	4000	Smoke Bomb (x5)	200	27	48	73
Speed Sphere (x2)	4000	Poison Fang (x2)	200	10	40	62
Magic Sphere (x2)	12.000	Arctic Wind (x10)	600	120	48	93
Power Sphere (x2)	8000	Hypello Potion (x16)	400	15	48	97
Ability Sphere (x2)	40.500	Petrify Grenade(x24)	2025	20	140	125
Power Sphere (x2)	144.000	Remedy (x70)	7200	35	180	520
Power Sphere (x2)	8000	Sleeping Powder (x11)	400	50	300	192
Speed Sphere (x2)	7400	Petrify Grenade (x5)	370	70	2450	138
Speed Sphere (x2)	7200	Poison Fang (x3)	360	30	240	142
Speed Sphere (x2)	6200	Musk (x3)	310	300	300	205
Magic Sphere (x2)	27.000	Ice Gem(x9)	1350	160	300	188
Magic Sphere (x2)	30.000	Water Gem (x5)	1500	220	240	180
Power Sphere (x2)	11.600	Hypello Potion (x24)	680	38	310	270
Power Sphere (x2)	14.200	Hypello Potion (x28)	710	25	300	172
Ability Sphere (x2)	54.000	Megalixir	2700	5	520	220
Ability Sphere (x2)	105.000	Magic Tablet (x10)	5250	130	1220	970
Power Sphere (x2)	20.000	Dream Powder (x12)	1000	60	480	420
Magic Sphere (x2)	14.000	Poison Fang (x6)	700	65	480	320
Magic Sphere (x2)	30.000	Fire Gem (x10)	1500	200	480	448
Speed Sphere (x2)	39.000	Hypello Potion (x50)	1950	30	480	368
Power Sphere (x2)	116.000	Healing Water (x16)	5800	70	1380	750
Power Sphere (x2)	188.000	Stamina Tablet (x50)	9400	3	1080	980
Magic Sphere (x2)	120.000	Friend Sphere (x2)	6000	480	1300	1100
Ability Sphere (x2)	196.000	Lv.4 Sphere (x2)	9800	250	1200	1000
Magic Sphere (x2)	540.000	Wings to Discovery (x4)	27.000	1	2200	1500
Power Sphere (x2)	36.000	Dream Powder (x20)	1800	75	820	880
Speed Sphere (x2)	56.000	Farplane Wind (x6)	2800	400	2200	650
Magic Sphere (x2)	256.000	White Magic Sphere (x2)	12.800	250	3750	1080
Power Sphere (x2)	150.000	Shining Gem (x12)	7500	63	1350	540
Magic Sphere (x2)	80.000	Remedy (x40)	4000	25	980	520
Ability Sphere (x2)	190.000	Mega Potion (x60)	9500	62	2600	730
Power Sphere (x2)	340.000	Stamina Tablet (x80)	17.000	5	1860	730
Magic Sphere (x2)	620.000	Return Sphere (x24)	31.000	120	6230	1200
Power Sphere (x2)	460.000	Lv.2 Sphere (x30)	23.000	480	6540	1350
Power Sphere (x2)	12.000	Dragon Scale (x12)	200	2	140	100
Power Sphere (x2)	120.000	Healing Spring (x16)	5100	85	730	4201
Magic Sphere (x2)	200.000	Stat Sphere	10.000	35	600	330
Speed Sphere (x2)	164.000	Rename Card (x10)	7850	1	5000	950
Magic Sphere (x2)	160.800	Gambler's Spirit (x10)	6700	520	7100	1265
Magic Sphere (x2)	182.400	Black Magic Sphere (x2)	7600	500	3150	1040
Power Sphere (x2)	260.000	Supreme Gem (x20)	13.000	1	5300	1030
Magic Sphere (x2)	400.000	Shining Gem (x36)	20.000	180	3200	970
Magic Sphere (x2)	240.000	Twin Stars (x10)	10.000	700	4300	1300
Magic Sphere (x2)	356.000	Chocobo Wings (x50)	18.000	59	8300	1450
Lv.1 key Sphere (x2)	260.000	Warp Sphere	13.000	540	6.500	2030
Power Sphere (x2)	960.000	Pendulum (x3)	48.000	1	20.000	2400
Magic Sphere (x2)	1.120.000	Megalixir (x20)	56.000	1	19.500	1780
Speed Sphere (x2)	2800	Petrify Grenade (x24)	140	25	9	27
Speed Sphere (x2)	2200	Poison Fang	110	5	9	23
Magic Sphere (x2)	6000	Lightning Marble (x8)	300	100	9	33
Magic Sphere (x2)	15.600	Remedy (x8)	780	15	20	48
Speed Sphere (x2)	5500	Petrify Grenade (x3)	200	45	32	48
Magic Sphere (x2)	2960	Lightning Marble (x3)	148	160	32	62
Magic Sphere (x2)	9000	Lightning Marble (x8)	450	50	24	50
Magic Sphere (x2)	9000	Bomb Core (x8)	450	130	32	55
Power Sphere (x2)	5500	Silver Hourglass (x10)	275	21	32	72
Magic Sphere (x2)	10.800	Turbo Ether (x2)	540	60	44	42
Power Sphere (x2)	80.000	Smoke Bomb (x99)	1400	50	8	30



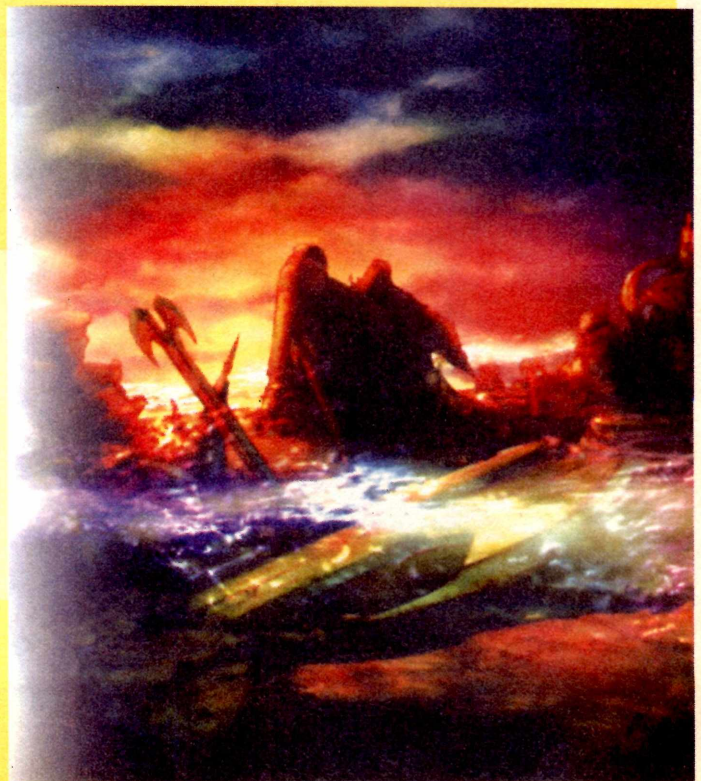
# Passo a passo

ÁREA	MONSTRO	CUSTO	STEAL COMUM	[Roubar] RARO	
Thunder Plains	Melusine	162	Gold Hourglass	Petrify Grenade	
	Aerouge	216	Electro Marble	Lightning Marble	
	Buer	198	Hi-Potion	Musk	
	Gold Element	160	Electro Marble	Electro Marble (x2)	
	Kusariququ	168	Hi-Potion	Silver Hourglass	
	Larva	495	Lunar Curtain	Lunar Curtain (x2)	
	Iron Giant	900	Light Curtain	Light Curtain	
	Qactuar	4000	Chocobo Feather	Chocobo Feather	
Sanubia Desert	Sand Wolf	337	Sleeping Powder	Sleeping Powder (x2)	
	Alcyone	360	Smoke Bomb	Smoke Bomb (x2)	
	Mushussu	405	Hi-Potion	Silver Hourglass	
	Zu	1800	Smoke Bomb (x3)	Smoke Bomb (x4)	
Cavern of Stolen Fayth	Sand Worm	1500	Shadow Gem (x2)	Stamina Spring (x2)	
	Cactuar	4000	Chocobo Feather	Chocobo Wing	
	Yowie	720	Petrify Grenade	Soft	
	Imp	915	Lightning Gem	Lightning Gem (x2)	
	Dark Element	780	Shining Thorn	Shining Thorn (x2)	
	Nidhogg	903	Hi-Potion	Gold Gourglass	
	Thorn	795	Silence Grenade	Ether	
	Valaha	1080	Hi-Potion (x2)	Hi-Potion (x2)	
	Epajj	1425	Hi-Potion	Hi-Potion (x2)	
	Ghost	1215	Farplane Shadow	Farplane Shadow	
Inside Sin	Tonberry	3000	Hi-Potion	Farplane Shadow	
	Exoray	1260	Ether	Ether	
	Wraith	1605	Farplane Shadow	Farplane Shadow	
	Gemini	1666	Light Curtain	Light Curtain (x2)	
	Gemini	1666	Light Curtain	Light Curtain (x2)	
	Demonolith	2205	Petrify Grenade (x2)	Petrify Grenade (x2)	
	Great Malboro	2250	Remedy (x2)	Magic Tonic	
	Barbatos	2325	Star Curtain	Blessed Gem	
	Adamantaise	3300	Healing Water	Magic Tablet	
	Behemoth King	2775	Healing Spring	Twin Stars (x2)	
	Stratavis	6000	Smoke Bomb (x3)	Stamina Tablet	
	Área Creations	Malboro Menace	6000	Magic Spring	Magic Spring (x2)
Kottos		6000	Stamina Tablet (x4)	Soul Spring (x2)	
Coeurlregina		6000	Farplane Wind (x2)	Blessed Gem (x3)	
Jormungand		6000	Three Stars	Three Stars	
Cactuar King		6000	Chocobo Wing (x2)	Designer Wallet	
Espada		6000	Farplane Shadow (x4)	Farplane Wind	
Abyss Worm		6000	Lightning Gem (x4)	Stamina Tablet	
Chimerageist		6000	Magic Spring (x2)	Stamina Spring (x2)	
Don Tonberry		8000	Candle of Life (x2)	Designer Wallet	
Catoblepas		6000	Healing Spring (x3)	Stamina Tonic (x2)	
Abadon		6000	Purifying Salt (x3)	Shining Gem	
Vorban		6000	Healing Spring (x2)	Stamina Tablet	
Species Creations		Fenrir	8000	Chocobo Feather (x2)	Chocobo Wing (x2)
		Ornitholestes	8000	Rename Card	Chocobo Wing
	Pteryx	8000	Smoke Bomb (x4)	Candle of Life	
	Hornet	8000	Poison Fang (x4)	Purifying Salt (x2)	
	Vidatu	8000	Lightning Gem (x4)	Magic Tonic	
	One-Eye	8000	Lunar Curtain (x3)	Blessed Gem	
	Jumbo Flan	8000	Lunar Curtain (x3)	Magic Tablet	
	Nega Elemental	8000	Star Curtain (x4)	Twin Stars	
	Tanket	8000	Light Curtain (x4)	Lunar Curtain (x4)	
	Fafnir	8000	Light Curtain (x4)	Stamina Tablet (x2)	
	Sleep Sprout	8000	Poison Fang (x4)	Farplane Wind	
	Bomb King	8000	Shining Gem	Farplane Wind	
	Juggernaut	8000	Lunar Curtain (x4)	Shining Gem	
	Ironclad	8000	Light Curtain (x4)	Stamina Tablet	
	Original Creations	Earth Eater	15.000	Gambler's Spirit	Lv.1 Key Sphere
Greater Sphere		15.000	Gambler's Spirit	Return Sphere	
Catastrophe		15.000	Gambler's Spirit	Lv.2 Key Sphere	
Th'uban		15.000	Gambler's Spirit	Teleport Sphere	
Neslug		15.000	Gambler's Spirit	Friend Sphere	
Ultima Buster		15.000	Gambler's Spirit	Lv.3 Key Sphere	
Shinryu		15.000	Gambler's Spirit	Three Stars	
Nemesis	25.000	Lv.4 Key Sphere	Warp Sphere		

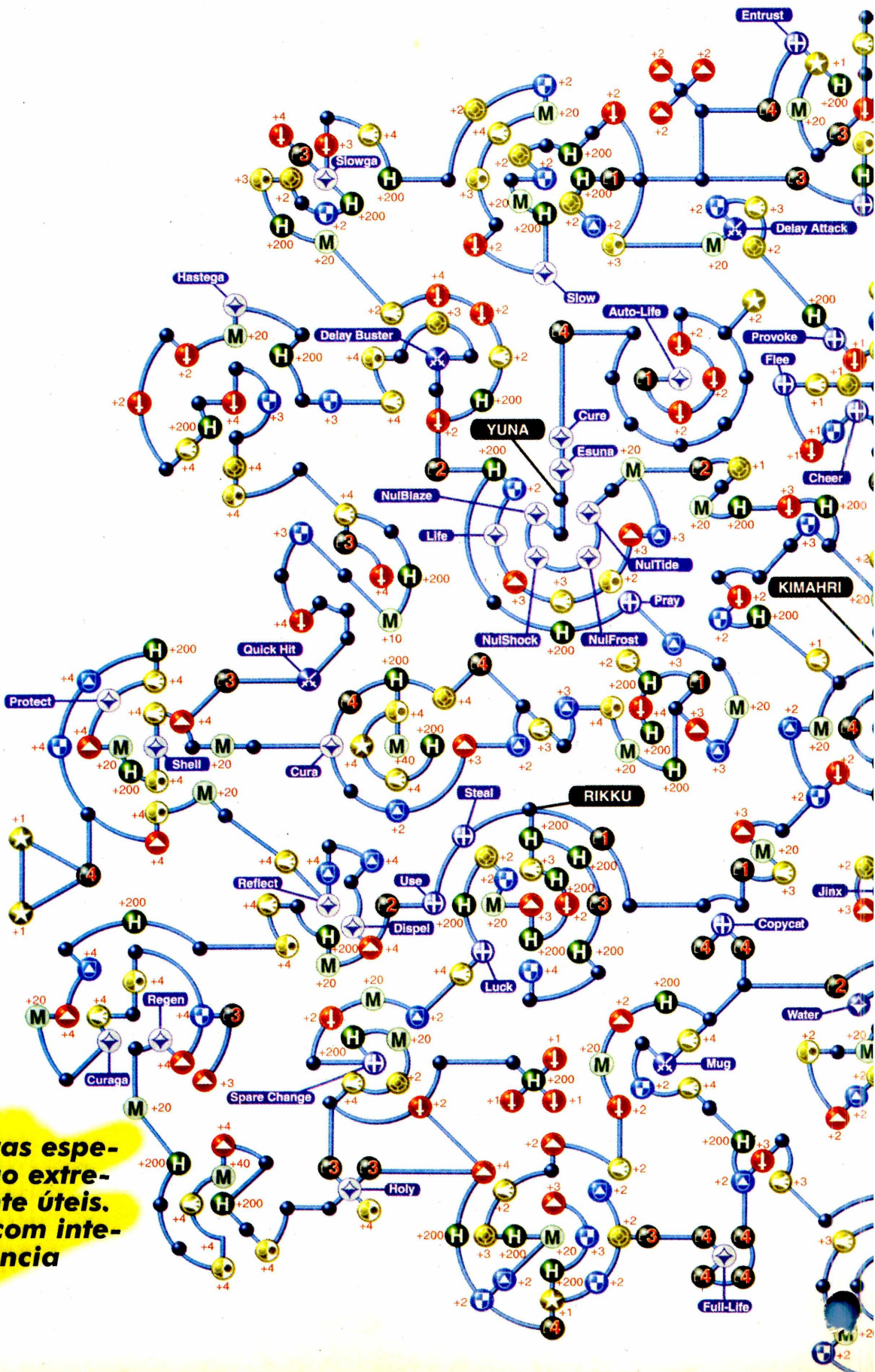
# DETONADO



VENCENDO	BRIBE CUSTO	(suborno) ITEM	EM LUTAS			
			HP	MP	AP	GIL
Speed Sphere (x2)	5300	Petrify Grenade (x4)	265	65	92	108
Magic Sphere (x2)	4000	Lightning Marble (x4)	200	220	92	144
Speed Sphere (x2)	4600	Musk (x2)	230	250	92	132
Magic Sphere (x2)	24.000	Lightning Marble (x20)	1200	180	92	107
Power Sphere (x2)	8900	Silver Hourglass (x20)	445	31	92	112
Ability Sphere (x2)	29.960	Shining Thorn (x10)	1498	1000	262	330
Power Sphere (x2)	72.000	Stamina Tonic	3600	1	800	600
Speed Sphere (x2)	XXX	não disponível	500	1	350	1500
Power Sphere (x2)	9000	Sleeping Powder (x12)	450	55	310	225
Al Bhed Potion (x2)						
Speed Sphere (x2)	8600	Mega Phoenix (x2)	430	42	310	240
Al Bhed Potion (x2)						
Power Sphere (x2)	13.600	Gold Hourglass (x5)	680	38	310	270
Al Bhed Potion (x2)						
Power Sphere (x2)	360.000	Skill Sphere (x2)	12.000	50	1200	1200
Al Bhed Potion (x3)						
Ability Sphere (x2)	900.000	Winning Formula (x15)	450	55	310	225
Speed Sphere (x2)	XXX	N/A	500	1	350	1500
Power Sphere (x2)	18.000	Petrify Grenade (x12)	900	95	810	480
Magic Sphere (x2)	17.600	Lv.1 Key Sphere (x4)	880	300	770	610
Magic Sphere (x2)	36.000	Return Sphere (x3)	1800	280	810	520
Power Sphere (x2)	40.000	Gold Hourglass (x12)	2000	46	810	602
Magic Sphere (x2)	81.600	Turbo Ether (x16)	4080	120	830	530
Ability Sphere (x2)	174.000	X-Potion (x60)	8700	29	1320	720
Ability Sphere (x2)	174.000	Farplane Wind (x25)	8700	25	970	950
Magic Sphere (x2)	199.980	Mega Phoenix (x38)	9999	350	1450	810
Power Sphere (x2)	270.000	Amulet (x2)	13.500	1	6500	2000
Magic Sphere (x2)	148.000	Turbo Ether (x30)	7400	300	2400	840
Magic Sphere (x2)	444.440	Farplane Wind (x60)	22.222	3500	3100	1070
Power Sphere (x2)	720.000	Stamina Tonic (x10)	36.000	1	7800	1111
Power Sphere (x2)	720.000	Magic Tonic (x10)				
Magic Sphere (x2)	900.000	Lv.3 Key Sphere (x40)	45.000	9999	11.000	1470
Magic Sphere (x2)	1.280.000	Wings to Discovery (x8)	64.000	1	21.000	1900
Power Sphere (x2)	1.900.000	Teleport Sphere (x20)	95.000	480	17.500	1550
Power Sphere (x2)	1.088.000	Three Stars (x14)	54.400	40	12.500	2200
Power Sphere (x2)	1.350.000	Three Stars (x14)	67.500	700	16.800	1850
Amulet (x4)	Cannot Bribe	N/A				
Magic Tonic (x4)	Cannot Bribe	N/A				
Dark Matter (x4)	Cannot Bribe	N/A				
Dark Matter (x2)	Cannot Bribe	N/A				
Supreme Gem (x4)	Cannot Bribe	N/A				
Blessed Gem (x6)	Cannot Bribe	N/A				
Rename Card (x2)	Cannot Bribe	N/A				
Stamina Tonic (x2)	Cannot Bribe	N/A				
Return Sphere (x2)	Cannot Bribe	N/A				
Farplane Wind (x6)	Cannot Bribe	N/A				
Three Stars (x2)	Cannot Bribe	N/A				
Magic Spring (x2)	Cannot Bribe	N/A				
Friend Sphere (x2)	Cannot Bribe	N/A				
Agility Sphere (x2)	Cannot Bribe	N/A				
Gambler's Spirit (x2)	Cannot Bribe	N/A				
Dark Matter	Cannot Bribe	N/A				
Accuracy Sphere	Cannot Bribe	N/A				
MP Sphere (x2)	Cannot Bribe	N/A				
Magic Def.Sphere (x2)	Cannot Bribe	N/A				
Magic Sphere	Cannot Bribe	N/A				
Twin Stars (x2)	Cannot Bribe	N/A				
Defense Sphere (x2)	Cannot Bribe	N/A				
Light Curtain (x40)	Cannot Bribe	N/A				
Teleport Sphere (x2)	Cannot Bribe	N/A				
Door to Tomorrow (x2)	Cannot Bribe	N/A				
Strength Sphere (x2)	Cannot Bribe	N/A				
HP Sphere (x2)	Cannot Bribe	N/A				
Fortune Sphere (x2)	Cannot Bribe	N/A				
Luck Sphere (x2)	Cannot Bribe	N/A				
Designer Wallet (x2)	Cannot Bribe	N/A				
Underdog Secret (x2)	Cannot Bribe	N/A				
Pendulum (x2)	Cannot Bribe	N/A				
Dark Matter (x2)	Cannot Bribe	N/A				
Wings to Discovery (x2)	Cannot Bribe	N/A				
Sharp Sphere (x2)	Cannot Bribe	N/A				



# Mapa do Sphere Grid

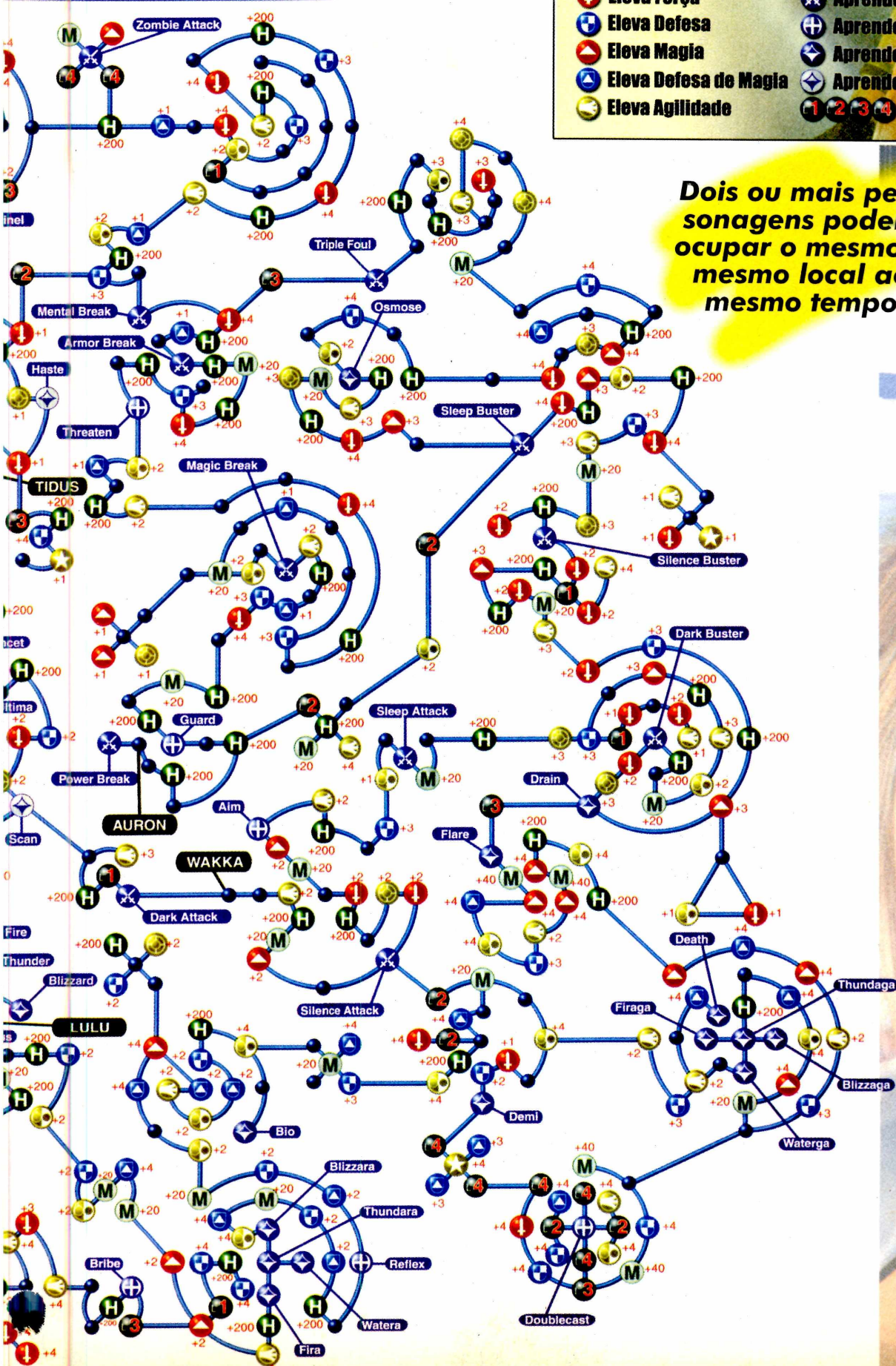


**As esferas especiais são extremamente úteis. Use-as com inteligência**

# FINAL FANTASY X

## Significado das Esteras

-  Eleva Max HP
-  Eleva Evasão
-  Eleva Max MP
-  Eleva Acuidade
-  Eleva Força
-  Eleva Sorte
-  Eleva Defesa
-  Aprende Habilidades
-  Eleva Magia
-  Aprende Habilidade Especial
-  Eleva Defesa de Magia
-  Aprende Magia Negra
-  Eleva Agilidade
-  Libera os Níveis 1, 2, 3 e 4



**Dois ou mais personagens podem ocupar o mesmo o mesmo local ao mesmo tempo**





Um mundo novo ao seu alcance

www.escala.com.br



Lazer

Notícias

Cultura

Informação

Receba as revistas em sua casa e sem pagar nada a mais por isso!!

ACESSE JÁ

Não fique de fora deste novo mundo globalizado



proveite: promoção por tempo limitado

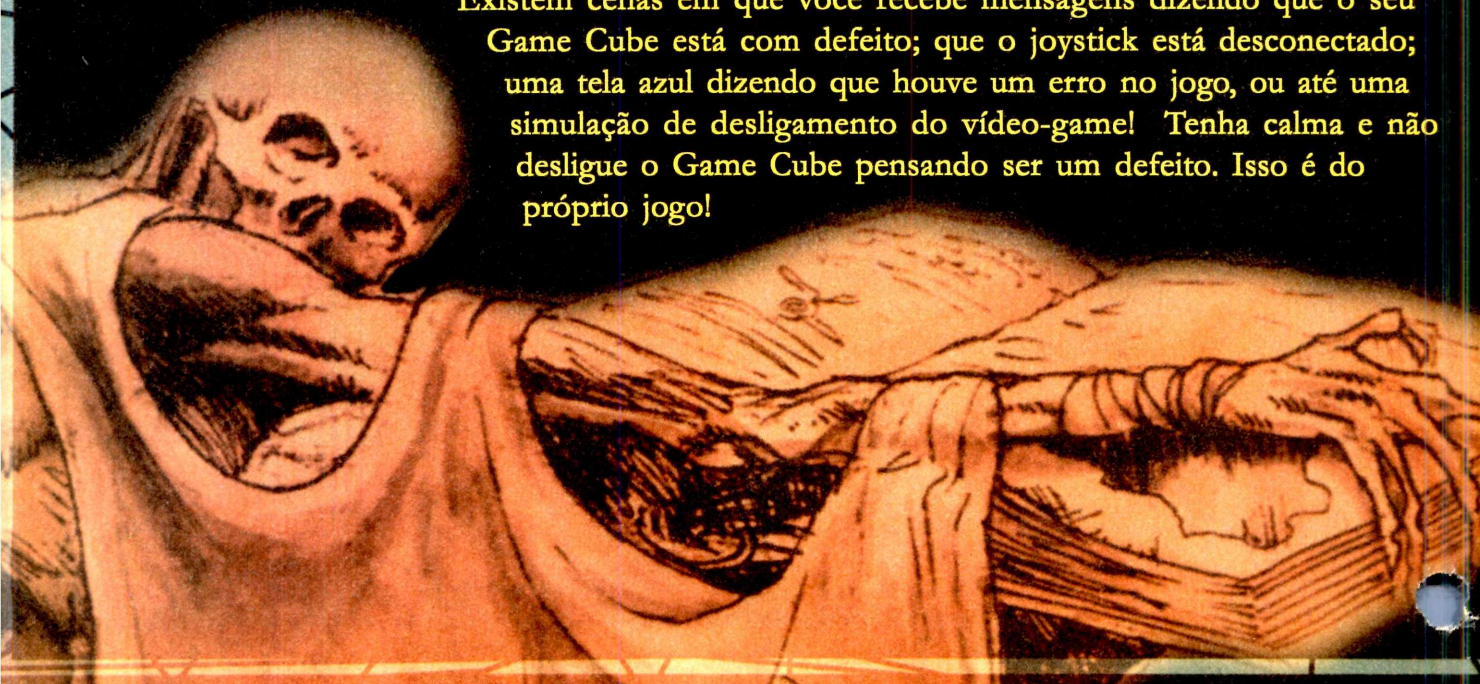


# ETERNAL DARKNESS

## O JOGO

**E**tternal Darkness Sanity's Requiem não é apenas um jogo de aventura que se passa numa velha mansão, mas sim em diversas partes do mundo e em até 2000 anos antes da época atual. A principal personagem, Alex Roivas, é a única descendente de seu finado avô. Para saber o que aconteceu com ele, Alex inicia a leitura de um estranho livro (Tome of Eternal Darkness) para descobrir as páginas que estão faltando do livro. Cada capítulo trata de uma fase do jogo e você controla um personagem diferente, com características, poderes e armas diferentes. No total são doze personagens, incluindo Alex. Para resolver o problema, você precisa, além de um bom manejo em armas, contar com a ajuda de estranhas magias que vai aprendendo com o decorrer do game. O jogo inova em alguns aspectos interessantes. O fato de você controlar doze personagens diferentes em suas respectivas fases, faz com que sua estratégia de combate mude a cada personagem. Outro fato muito bem bolado é o seu medidor de sanidade (verde). Quando ele estiver muito baixo ou vazio, você, além de perder a vida mais rapidamente, começa a ter estranhas ilusões que chegam a confundir o próprio jogador.

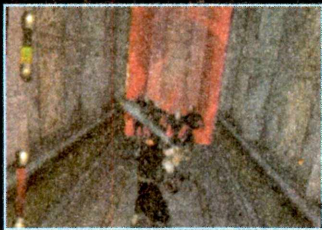
Existem cenas em que você recebe mensagens dizendo que o seu Game Cube está com defeito; que o joystick está desconectado; uma tela azul dizendo que houve um erro no jogo, ou até uma simulação de desligamento do vídeo-game! Tenha calma e não desligue o Game Cube pensando ser um defeito. Isso é do próprio jogo!





## TÁTICAS DE COMBATE

**A** pesar das dúzias de armas encontradas no jogo, elas podem ser divididas em dois grupos: manuais e de longo alcance. As armas manuais são de curto alcance, rápidas, de baixo dano e de uso simples. Estão nesta categoria vários tipos de espadas e uma maça (uma espécie de porrete). As armas de longo alcance são as de tiro. Possuem um longo alcance, porém, precisam ser recarregadas quando a munição termina, o que deixa você indefeso neste momento. O dano é médio e dependendo do inimigo, uma boa espada resolve melhor. Os tipos de armas encontradas vão desde bestas até metralhadoras e rifles. A grande sacada do modo de luta deste jogo é o fato de você poder escolher em qual parte do corpo deseja atacar. Basta pressionar R e usando o direcional digital você pode escolher em atacar a cabeça, o braço esquerdo e direito ou o tronco do inimigo e pressionar o botão A para atacar; ou simplesmente aplicar um combo de três golpes em seqüência pressionando o A por três vezes. O Ideal é arrancar a cabeça do inimigo e depois os braços que ele já era. Sempre que possível, dê o golpe de misericórdia pressionando o botão B quando surgir a mensagem Finish Him para recuperar a sua sanidade.

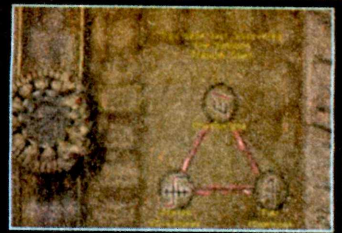


## MAGIAS

**O** sistema de magias em Eternal Darkness consiste na combinação correta de Runas Mágicas com o Círculo do Poder para criar uma magia. Inicialmente as runas são indecifráveis quando descobertas. Elas só serão traduzidas encontrando os Códigos correspondentes. Também as Spell Scrolls detalham quais as runas necessárias para a magia e qual o efeito dela. Quando você usar uma magia, deve manter seu personagem completa-



mente imóvel. Qualquer movimento incluindo dano de um ataque inimigo, cancela a magia fazendo você perder a energia para realizá-la (medidor azul).



## MEDIDORES

**C**ada um dos doze personagens do game tem uma grande variedade de armas que adquirem durante a jornada. A maioria necessita de comandos extras para que funcionem (recarregar armas, por exemplo) e serão descritos a seguir.

- Medidores - São três medidores que você tem no jogo.
- Health Meter - O indicador em vermelho representa a energia de sua vida. Um indicador muito baixo, não somente representa que o personagem está perto de morrer, como também a sua resistência será drasticamente reduzida. Monstros alinhados com o elemento Chatur'gha focalizarão seus ataques drenando sua energia vermelha.
- Magik Meter - O indicador azul corresponde ao nível de energia para evocar magias. Cada feitiço tem um custo para ser realizado monstros alinhados com o elemento Ulyaoth's concentram seus ataques drenando sua energia azul.
- Sanity Meter - O medidor verde representa o elo do personagem com a realidade. Se este medidor de sanidade ficar muito baixo, seu personagem será cometido por alucinações. Este é um item diferenciado no jogo e é muito interessante. Monstros alinhados com o elemento Xellorath causam um impacto maior no seu medidor de sanidade.

## *Efeitos da Insanidade*

*Quando o medidor de sanidade estiver muito baixo ou vazio, seu personagem irá sentir os estranhos efeitos que isso causa. Muitos destes efeitos de insanidade ocorrem quando você está passando de uma sala para outra ou de um andar para outro. O interessante é que você dificilmente distinguirá o real do ilusório. Por isso, não se desespere e nem desligue o seu vídeo game quando vir uma mensagem de erro ou seu joystick parar de responder e seu personagem morrer. Trata-se de uma ilusão, em alguns instantes você estará de volta ao local onde começou a imaginar os incidentes*

**MENU DO INVENTÁRIO** - Existem quatro opções para o uso de objetos de seu inventário.

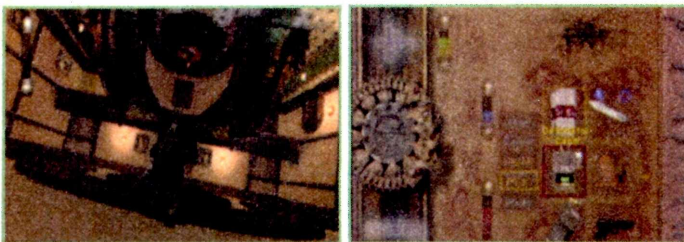
**USE** - Escolhendo esta opção, você estará habilitando o personagem a usar o objeto selecionado no seu inventário. Caso o objeto selecionado não seja útil no momento, uma mensagem lhe avisa que o objeto não será utilizado.

**EQUIP** - Este comando equipa ou desarma o personagem de um determinado equipamento.

**CHECK** - Este comando é muito usado para ler cartas ou livros, aprender mais sobre as armas e itens. Aqui você pode visualizar, rotacionar ou dar um zoom no objeto selecionado.

**MIX** - Certos itens são capazes ou só funcionam se combinados. Recarregar as armas, por exemplo, você seleciona a arma e depois a munição correspondente. A maioria dos itens não utilizam esta função.

**MODE** - Este último comando só pertence a um seletor grupo de armas, mas é extremamente útil. Você pode selecionar em usar um ou dois tiros na Elephant Gun ou no Rifle, por exemplo. Use esta opção com sabedoria, para não gastar munição desnecessariamente.



### *Recarregamento Seguro*

*O recarregamento das armas no meio de uma batalha nunca é seguro. Para ser mais rápido, pressione Start e vá para o menu de inventário. Escolha a opção Mix na arma e na munição correspondente. Quando terminar, pressione novamente Start para voltar.*

## OS PODERES DA MAGIA

**E**m *Eternal Darkness*, todos os personagens que carregarem o Tomo of The Darkness podem executar qualquer tipo de magia, desde que tenham



os elementos necessários que são: os Circles of Power (Círculos do Poder), Magikal Runes (Runas Mágicas), Codices (Códigos) e Spell Scrolls (Regras do feitiço). A falta de alguns destes itens,

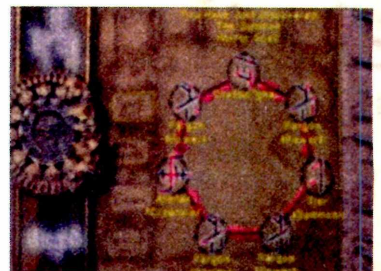
quase sempre impede a realização de uma magia.



## RUNAS

### *Primeiro Item: Círculos do Poder*

**E**stas runas representam a força de uma magia e é parte integral dela. Existem três círculos do poder que podem ser encontrados durante o jogo: os Círculos da Terceira (3rd Order Circle of Power), Quinta (5th Order Circle of Power) e Sétima (7th Order Circle of Power) Ordem. Magias executadas no círculo da sétima ordem são as mais poderosas, porém as que demoram mais para serem executadas. Lembre-se de que quando você executa uma magia, não pode se mexer nem ser atacado para que ela se complete. Algumas magias só surtem efeitos se usadas no quinto e sétimo círculo. Quando usar o quinto e o sétimo círculo para compor novas magias, use inicialmente várias Pargon Runes para incrementar mais o poder da magia.



### Segundo Item: As Runas Kargon

Estas runas ditam o alinhamento mágico e são componentes necessários para cada magia. O jogador pode ter eventualmente todas as quatro runas kargon em sua posse, mas a ordem que você vai encontrá-las vai depender muito do objeto que Pious escolheu no início do jogo.

#### Onde Procurar

Os seguintes capítulos contêm as Runas Kargon:

Capítulo 3

Capítulo 4

Capítulo 5

Capítulo 6

Conhecer cada uma das magias selecionadas para cada situação é aconselhável e muito importante para se jogar Eternal Darkness. Embora a seguinte seção ensine detalhadamente cada magia, tenha em mente a seguinte regra:

- **Chattur'gha** derrota **Xel'lotath**
- **Xel'lotath** derrota **Ulyaoth**
- **Ulyaoth** derrota **Chattur'gha**
- **Mantorak** é uma espécie de coringa e seus efeitos variam de magia a magia, mas funciona bem contra todos.

### Terceiro Item: As Runas Sanjon

Estas runas influenciam o efeito da magia no inimigo.

- **Bankorok (Proteção)** - Usado nas magias tipo Damage Field, Shield e Bind. Descoberto por Maximillian no capítulo 5.
- **Tier (Summon)** - Usado nas magias Summon Trapper, Summon Zombie, Summon Horror e Magick Pool. Descoberto por Lindsey no capítulo 6.
- **Narokath (Absorb)** - Usado nas magias Recover e Reveal Invisible. Descoberto por Karin no capítulo 4.
- **Nethlek (Dispel)** - Usado na magia Dispel Magick. Descoberto por Lindsey no capítulo 6.
- **Antorbok (Project)** - Usado nas magias Enchant Item e Magical Attack. Descoberto por Anthony no capítulo 3.

### Quarto Item: Runas Victorm

Estas runas identificam o alvo da magia.

- **Magormor (Item)** - Usado na magia Enchant Item. Descoberto por Anthony no capítulo 3.
- **Redgormor (Area)** - Usado nas magias Reveal Invisible, Damage Field, Dispel Magick, Magick Attack e Magick Pool. Descoberto por Maximillian no capítulo 5.
- **Aretak (Creature)** - Usado nas magias Summon Trapper, Summon Zombie e Summon Horror. Descoberto por Lindsey no capítulo 6.

● **Santak (Self)** - Usado nas magias Recover e Shield. Descoberto por Karin no capítulo 4.

● **Pargon (Power)** - Usado para aumentar o poder de todas as magias, exceto a Summon Trapper. Descoberto por Paul no capítulo 7.

## AS MAGIAS

### Sobre esta seção

A seguinte lista de magia explica tudo o que o jogador precisa saber para se tornar um grande mestre. Para cada magia, uma descrição é providenciada bem como as runas necessárias. Finalmente, os efeitos que cada magia causa em cada tipo de alinhamento.

#### ENCHANT ITEM

**Efeito:** Ideal para consertar objetos quebrados, ou aumentar o poder de uma arma. Esta é a natureza desta magia.

**Requer as runas:** Antorbok e Magormor.

**Alinhamentos:** O primeiro símbolo colocado quando se aplica uma magia.

- **Chattur'gha** - Aumenta a eficácia da arma em seres baseados no elemento **Xel'lotah**. Repara qualquer item.
- **Xel'lotah** - Aumenta a eficácia da arma em seres baseados no elemento **Ulyaoth**. Repara qualquer item.
- **Ulyaoth** - Aumenta a eficácia da arma em seres baseados no elemento **Chattur'gha**. Repara qualquer item.
- **Mantorok** - Aumenta moderadamente a eficácia da arma em seres baseados em qualquer elemento. Este alinhamento é aconselhável para batalhas que não envolvam chefes de fases. Repara qualquer item.

#### RECOVER

**Efeito:** Transforma a energia da magia em benefício próprio. Restaura a energia de vida, psíquica e de magia do personagem.

**Requer as runas:** Narokath e Santak.

- **Chattur'gha** - Recupera energia de vida (vermelho).
- **Xel'lotah** - Recupera a sanidade perdida (verde).
- **Ulyaoth** - Recupera a energia de magia perdida. Não é muito recomendado, pois somente a quantidade usada para efetuar a magia é reposta (azul).
- **Mantorok** - Recupera as energias de vida e sanidade (ambos).

#### REVEAL INVISIBLE

**Efeito:** Esta magia tira a invisibilidade dos inimigos, revela objetos ou passagens que não são visíveis aos olhos humanos.

**Requer as runas:** Narokath e Redgormor.

**Alinhamentos:**

- **Chattur'gha** - Revela itens ou inimigos escondidos sob a magia de **Xel'lotath**.
- **Xel'lotath** - Revela itens ou inimigos escondidos sob a magia de **Ulyaoth**.
- **Ulyaoth** - Revela itens ou inimigos escondidos sob a magia de **Chattur'gha**.
- **Mantorok** - Permite que o personagem se torne invisível aos inimigos.

### **DAMAGE FIELD**

**Efeito:** Esta magia executa um poderoso campo de força místico, que impede qualquer inimigo de ultrapassá-la. Se você estiver dentro da área interna, estará a salvo de qualquer ataque enquanto a magia durar. Também possibilita o seu ataque com qualquer tipo de arma.

**Requer as runas:** Bankorok e Redgormor.

**Alinhamentos:**

- **Chattur'gha** - Cria um campo de força vermelho. Proteção máxima contra inimigos **Xel'lotath**.
- **Xel'lotath** - Cria um campo de força verde. Proteção máxima contra inimigos **Ulyaoth**.
- **Ulyaoth** - Cria um campo de força azul. Proteção máxima contra inimigos **Chattur'gha**.
- **Mantorok** - Cria um campo de força lilás. Protege contra qualquer tipo de inimigos, porém não tão eficaz quanto seria a da cor certa.

### **DISPEL MAGICK**

**Efeito:** Para cada magia, existe um contra-ataque. Destrói um campo de força inimigo, porém o seu também.

**Requer as runas:** Nethlek e Redgormor.

**Alinhamentos:**

- **Chattur'gha** - Tira as proteções realizadas com a magia **Xel'lotath**.
- **Xel'lotath** - Tira as proteções realizadas com a magia **Ulyaoth**.
- **Ulyaoth** - Tira as proteções realizadas com a magia **Chattur'gha**.
- **Mantorok** - Sem efeito.

### **SUMMON TRAPPER**

**Efeito:** Esta magia evoca para a sua existência, criaturas conhecidas como Trapper. Estas criaturas possuem a habilidade única de transportar seres e objetos para outra dimensão. Ideal para passar em pequenos espaços.



- **Chattur'gha** - Invoca um trapper.
- **Xel'lotath** - Invoca um trapper.
- **Ulyaoth** - Invoca um trapper.
- **Mantorok** - Sem efeito.

**Controlando os Trappers:**

**Contra um inimigo** - Escolha o inimigo pressionando o botão R e para atacar o botão A.

**Deixando o Trapper** - Pressione **START** para parar de controlar o Trapper. Cuidado, se ele estiver próximo a você, irá atacá-lo.

**Habilidades** - Trappers não podem abrir portas e nem pegar itens.

### **SHIELD**

**Efeito:** Você estará protegido enquanto estiver coberto por esta magia. Os alinhamentos podem ajudar, e não o impedem de lançar outras magias.

**Requer as runas:** Bankorok e Santak.

**Alinhamentos:**

- **Chattur'gha** - Uma série de esferas vermelhas envolvem o personagem, protegendo-o de qualquer dano. O número de esferas corresponde ao Circle of Power que usar quando evocar a magia. É muito eficaz em inimigos baseados no elemento **Xel'lotath**.
- **Xel'lotath** - Idêntico ao anterior, porém as esferas são verdes. É muito eficaz em inimigos baseados no elemento **Ulyaoth**.
- **Ulyaoth** - Idêntico ao anterior, porém as esferas são azuis. É muito eficaz em inimigos baseados no elemento **Chattur'gha**.
- **Mantorak** - Idêntico ao acima. As esferas são roxas e a proteção é eficaz contra todos os inimigos e os chefes em geral.

### **SUMMON ZOMBIE**

**Efeito:** Esta magia chama para os planos terrenos, um zumbi para ajudá-lo. Pode atacar outros inimigos sem causar dano ao seu personagem.

**Requer as runas:** Tier e Aretak. Esta magia só pode ser evocada usando a 5th Order Circle of Power.

**Alinhamentos:**

- **Chattur'gha** - Evoca um zumbi deste alinhamento.
- **Xel'lotath** - Evoca um zumbi deste alinhamento.
- **Ulyaoth** - Evoca um zumbi deste alinhamento.
- **Mantorak** - Sem efeito.

## CONTROLANDO OS ZUMBIS:

**Atacando inimigos** - Pressione o botão A para atacar. Para escolher o local do alvo pressione o botão R.

**Gnaw Ataque** - Pressione o botão R e escolha a cabeça. Quando ele estiver bem próximo, pressione o botão A para comê-la.

**Andar mais Rápido** - Pressione o botão L para andar mais rápido.

**Deixar o Zumbi** - Pressione **START** para deixar de ter controle sobre o monstro. Cuidado, pois ele irá atacá-lo.

**Habilidades** - Zumbis podem abrir portas, mas não podem carregar objetos.

## MAGICKAL ATTACK

**Efeito:** Esta magia inflige grande dano a todos os inimigos. Esta magia afeta tanto grandes como pequenos inimigos.

**Requer as runas:** Antorbork e Redgormor.

**Alinhamentos:**

- **Chattur'gha** - Emite uma poderosa energia vermelha que atinge todos os inimigos. Mais eficiente para os inimigos alinhados com **Xel'lotath**.

- **Xel'lotath** - Idem acima, porém a energia é verde e é mais eficiente contra inimigos alinhados com **Ulyaoth**.

- **Ulyaoth** - Idem acima, porém a energia é azul e é mais eficiente contra inimigos alinhados com **Chattur'gha**.

- **Mantorok** - Emite uma poderosa energia lilás atingindo todos os inimigos com uma boa eficiência. Não é aconselhável para as lutas contra os chefes de fase.

## SUMMON HORROR

**Efeito:** Importa de outro plano um monstro de nome Horror. É um poderoso monstro, mas deve ser usado com moderação, pois a sua invocação vai diminuindo sua energia de sanidade (verde).

**Requer as runas:** Tier e Aretak. Só pode ser invocado usando o 7th Order Circle of Power.

**Alinhamentos:**

- **Chattur'gha** - Evoca o monstro do tipo Horror.

- **Xel'lotath** - Evoca o monstro do tipo Horror.

- **Ulyaoth** - Evoca o monstro do tipo Horror.

- **Mantorok** - Sem efeito.

## MAGICK POOL

**Efeito:** Esta magia transfere a energia mágica (azul) de um inimigo para você.

**Requer as runas:** Tier e Redgormor

**Alinhamentos:**

- **Chattur'gha** - Drena energia **Chattur'gha** e passa gradualmente para você.

- **Xel'lotath** - Drena energia **Xel'lotath** e passa gradualmente para você.

- **Ulyaoth** - Drena energia **Ulyaoth** e passa gradualmente para você.

- **Mantorok** - Drena energia **Mantorok** e passa gradualmente para você.

## BIND

**Efeito:** Esta magia transforma um monstro em seu aliado temporariamente, até ele ser morto ou a magia terminar. Ela só funciona quando o ambiente possui mais de um monstro.

**Requer as runas:** Bankorok e Aretak.

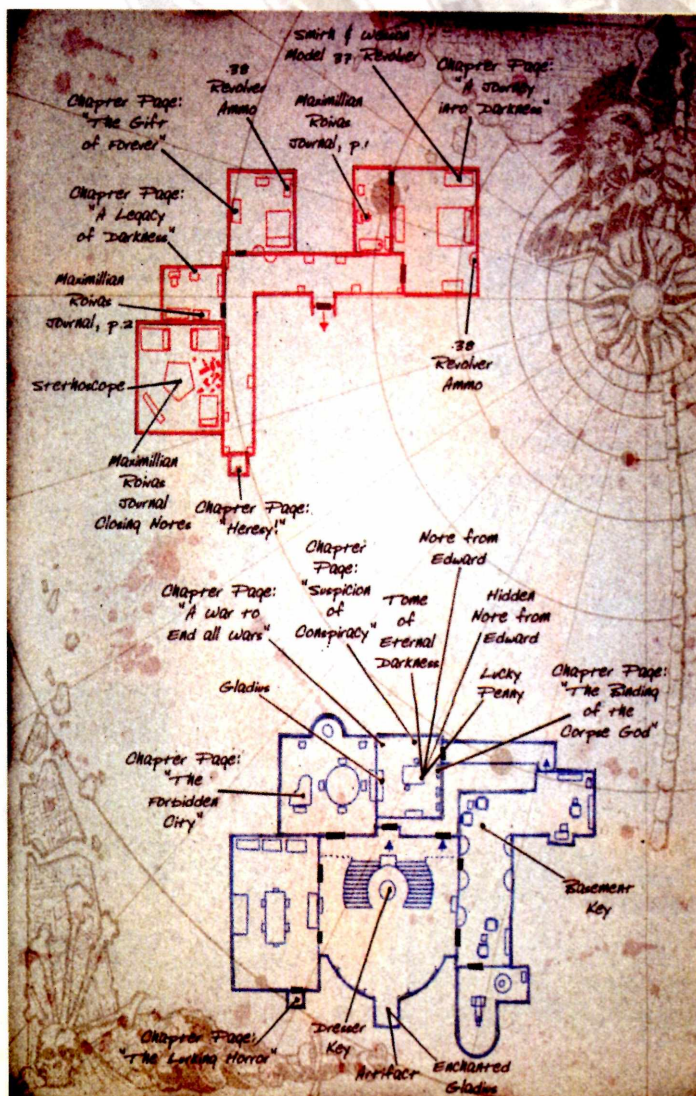
**Alinhamentos:**

- **Chattur'gha** - Causa danos em inimigos não alinhados com **Chattur'gha**.

- **Xel'lotath** - Causa danos em inimigos não alinhados com **Xel'lotath**.

- **Ulyaoth** - Causa danos em inimigos não alinhados com **Ulyaoth**.

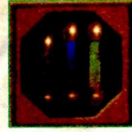
- **Mantorok** - Alia uma criatura para lhe ajudar.



## ALEX ROIVAS

Propriedade da Família Roivas  
Rhode Island, 2000 d.C.

### PASSO A PASSO



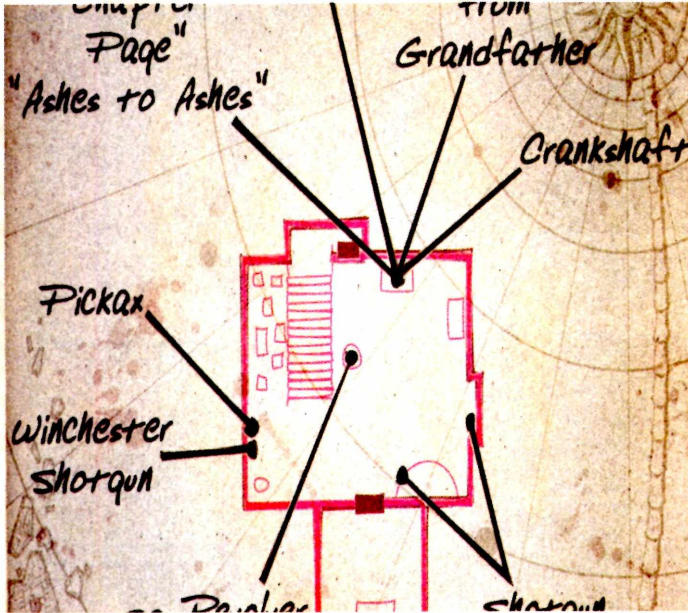
Itens a Descobrir:



**SECOND FLOOR KEY** - (chave do segundo andar) - Alex já vem com este item desde o início.



**DRESSER KEY** - Usada mais adiante.



Você inicia com Alex já no meio de uma luta. De posse de um rifle, atire nos zumbis até que a munição termine. Mas não se desespere, foi apenas um sonho. Depois do movie, Alex está na mansão de seu falecido avô. Comece a vasculhar a sala e encontre um relógio parado no horário de 3:33. Examine o relógio para encontrar a Dresser Key. Entre na porta que leva para a biblioteca, porta à direita. Siga sempre em frente até o final da biblioteca, onde você encontra um relógio no canto da parede. Examine o relógio e coloque nele o mesmo horário do relógio parado. Quando a passagem secreta se abrir, entre nela.



Seguindo o corredor secreto, Alex entra na sala de estudos de Edward. Pegue o Livro que está sobre a mesa. Ele é a chave para a solução de todos os mis-térios. Leia-o para iniciar o primeiro capítulo.



### 1º. CAPÍTULO - O ESCOLHIDO

## PIOUS AUGUSTUS

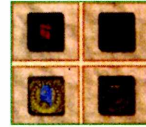
Pérsia Antiga, 26 a.C.



Itens do Capítulo:



**Gladius**- Antiga arma romana de fácil utilização. Pious está equipada com esta arma desde o início.



**Granite Blocks**- São quatro blocos a serem encontrados. Com estranhos sinais um de cada cor, vermelho, azul, verde e lilás.

## INÍCIO

Pious está num corredor e logo à frente, ele avista o primeiro Granite Block (bloco de granito) azul e um zumbi que está de guarda. Enfrente-o e outros virão. Para se ter uma vitória tranqüila, pressione o botão R e selecione a cabeça do zumbi e ataque com o botão A para decapitá-lo. Sem a cabeça, o zumbi fica desorientado (ataca inclusive os outros zumbis), com isso você terá mais sossego para acabar com todos os inimigos. Note que quando um inimigo cair em definitivo, surge uma mensagem no canto superior da tela dizendo "Finish Him" (acabe com ele). Pressione o botão B para dar um fim definitivo ao monstro. Sempre que puder FAÇA isso, pois aumenta o nível de sanidade do personagem. No caso de Pious, este marcador ainda não existe, mas é importante para os



### *Retratos, antiguidades e quadros.*

*Há um número incontável de itens que Alex pode inspecionar durante sua busca na mansão. A maioria deles estão apenas para fornecer uma informação supérflua que não é tão importante para a seqüência do jogo. Somente os itens necessários para o progresso da história serão destacados neste guia.*



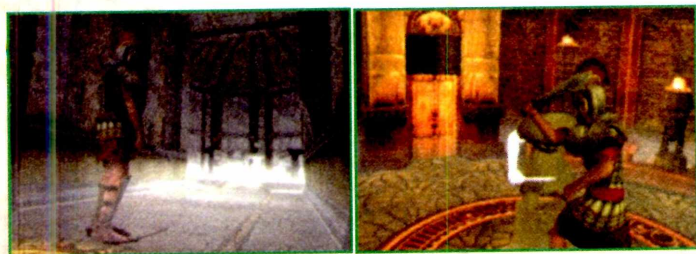
próximos perso-nagens. Pegue o bloco azul e siga sempre em frente até encontrar os próximos Granite Block (verde e vermelho). Continue até chegar a uma grande sala circular. Vários zumbis se levantam. Depois de limpar a área, pegue o último

Granite Block (lilás) no centro da sala. Note que ao lado da entrada, existem quatro grandes emblemas na parede e um buraco em cada um. Aqui o mistério não é grande. Basta colocar cada bloco no buraco da cor correspondente. Se você colocar algum bloco no local errado, um monstro surge e o bloco aparece jogado no chão. Após colocar os blocos no local certo, uma outra porta se abre.

### Informações

*Os símbolos e as cores dos blocos representam uma poderosa divindade. A vermelha representa Chatur'gha, a verde representa Xel'lotath e o azul Ulyaoth. Eles são poderosos aliados da escuridão. O símbolo lilás representa uma divindade desconhecida chamada Mantoroh.*

Com os portões abertos, entre e siga pelo corredor até encontrar uma estátua. Aqui também não tem segredo. Basta selecionar o seu ataque com o botão R. Primeiro na cabeça, depois nos braços e finalmente no dorso da estátua. Destruindo a estátua, a porta ao fundo se abre.



Siga por ela. Pious entra em outra grande sala repleta de zumbis. Observe que existe um objeto brilhante no canto esquerdo da sala. Se você desejar, vá direto ao botão e pressione o botão B para entrar nos detalhes. Depois pressione o botão A para confirmar. Na sala, surgem três obeliscos que formam um portal de energia.



Entre nele para ser teleportado para um outro hall. No final deste hall, existem três objetos que representam: A essência de Chatur'gha, a essência de Xel'lotath e a essência de Ulyaoth. Estes artefatos representam os poderes da escuridão. Pious deve escolher um destes objetos, mesmo sem saber de suas conseqüências.

#### ESCOLHAS

• **Chatur'gha** – Escolhendo o objeto vermelho, Pious se transformará no escravo de uma divindade guerreira e impiedosa. Todos que se puserem no caminho contra o

império da escuridão serão atacados sem misericórdia. As batalhas serão realizadas em especial de uma maneira física.

• **Ulyaoth** – A escolha da estátua azul se dá pela submissão de Pious. Com esta escolha, ele será o enviado de um deus que utiliza a feitiçaria como a maior arma. Aqui você terá que confiar nos poderes de sua magia.

• **Xel'lotath** – O anjo de esmeralda representa Xel'lotath, com uma desconcertante e atraente voz. Esta sábia divindade gosta de provocar confusões mentais em seus seguidores. Se a escolha foi esta, você terá que tomar muito cuidado com a sua sanidade.

Este passo a passo foi escrito de uma maneira geral, independente de qual artefato você escolher. Quando houver algum fato que dependa desta escolha, abordaremos todos.

## ALEX ROIVAS

Propriedade da Família Roivas, 2000 d.C.

Itens a descobrir:



Tome of Eternal Darkness (Livro da Escuridão Eterna) - Este livro é essencial para a seqüência do game. Serve também para que os personagens evoquem magias.



Chapter Page (página de um capítulo).

#### Para continuar a história...



**D**epois da fase de Pious, vire-se para o quadro atrás de Alex e pegue um pedaço de papel que está num quadro. Vá até o

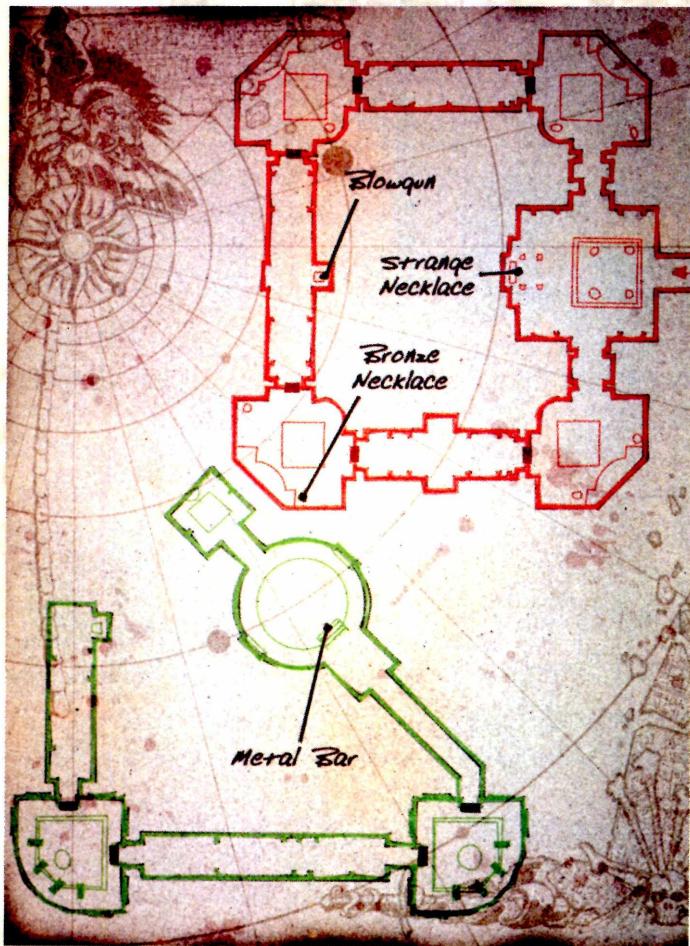
menu de itens, escolha o item Chapter Page e depois a opção USE para ir para o próximo capítulo.

## 2º. CAPÍTULO - SEGREDO DOS DEUSES

### ELLIA



Região de Angkor Wat - Cambodja, 1150 d.C.



Itens do Capítulo:



**Short Sword** - Ellia já vem com esta arma equipada.



**Strange Necklace (Colar estranho)** - Encontrada em uma estátua. Este item pode ser usado para recuperar as energias de Ellia por 10 vezes.



**Bronze Necklace** - Colar de bronze. Não possui nenhuma característica mágica.



**Blowgun** - Arma tipo zarabatana. Dispara dardos venenosos que causam a morte depois de alguns instantes. Você possui 100 dardos e não precisa de recarregamento.



**Metal Bar** - Uma larga barra de metal. Pode ser usado como alavanca.

### INÍCIO

Com a entrada selada, Ellia só possui uma opção de explorar o local. Atravesse a sala até encontrar uma estátua e pegue a Strange Necklace. Com

isso a porta do lado direito se fecha. Siga para a porta do lado esquerdo que permanece aberta.

#### *Salve seu jogo freqüentemente!*

*Tenha a certeza de salvar seu jogo sempre quando iniciar um novo capítulo. Se preferir, no próximo save, use um outro bloco de memória para ter acesso à fase anterior (isto se seu memory card permitir), pois não é possível voltar aos capítulos anteriores depois de iniciar com outro personagem.*

#### *Ande devagar*

*Nestes corredores o segredo é andar devagar. Note no chão que existem pedras de cores diferentes. As pedras mais claras são as que acionam as armadilhas, não pise nelas. Cuidado! Em algumas vezes, você não tem como passar sem pisar numa pedra destas, por isso, passe e corra.*

Entre neste corredor com cuidado, pois existem muitas armadilhas. Siga em frente até chegar à outra câmara. Aqui você só vai observar uma informação que está no quadro onde se vê três velas. A dica aqui é notar sempre a posição do sol. A vela que deve estar acesa é sempre a que estiver sob o sol. Siga pelo outro corredor (lembre-se das armadilhas) até chegar a uma outra câmara semelhante a



anterior. Aqui um zumbi que está guardando o item se levanta e as portas se fecham. Basta derrotá-lo para que as portas se abram novamente. Pegue o Bronze Necklace que está sobre a urna. Aproxime-se das velas e veja a mensagem. Aqui você deve apagar a vela correta (a que não estiver sob o sol).

#### *Cuidados com o agarrão*

*Quando os zumbis agarrarem o seu personagem, vão sugar sua energia. Gire o stick analógico rapidamente para que ele o largue depressa.*

Agora volte pela porta que entrou (a única saída) e dirija-se até a estátua da primeira sala. Coloque nela o Bronze Necklace e a porta da direita se abre novamente. Siga por este corredor até a próxima câmara. Observe o pain das velas e apague todas para que as outras portas :



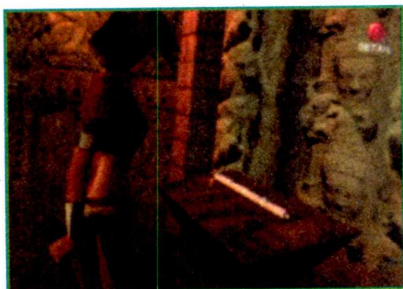


que está no pedestal. Atenção! Se sua vida está baixa, use o Strange Necklace para se recuperar antes de pegar o Blowgun. Pegue este item e você irá cair em uma armadilha. Depois da descida, você nota que sua espada se quebrou e alguns zumbis que atacam um homem. Pegue a espada quebrada, equipe-se com a Blowgun e ataque os zumbis.

### *Salve o estranho*

*Ellia precisa ser bem rápida para salvar o estranho homem.. No momento, de é o único que pode reparar a sua arma quebrada.*

Tenha cuidado em não pisar em nenhuma pedra clara quando chegar próximo a uma entrada para não acionar nenhuma armadilha. Depois de matar os zumbis, se aproxime do homem que ele irá consertar a sua espada quebrada.



Equipe-se com a espada e siga pelo corredor à esquerda até uma grande câmara cheia de zumbis. Derrote-os ou siga pela outra saída. Novamente um corredor e uma outra câmara e mais zumbis para derrotar. Siga pela outra porta e um corredor novo surge. Você está na sala onde Mantorok está aprisionado. Depois do movie, siga até a estátua na sua frente e pegue a Metal Bar. Agora você terá que voltar até a primeira câmara deste andar. Vasculhe o centro da câmara e veja um local onde você pode encaixar a Metal Bar (ela é usada como alavanca). Feito isso, volte até a sala de Mantorak e entre na



porta que fica atrás dele. Ellia tem um novo e triste encontro com Pious.

## ALEX ROIVAS

Propriedade da Família Roivas, 2000 d.C.

Itens a descobrir:



**GLADIUS** - Espada do exército romano, ótima para o combate corpo a corpo.



**MESSAGE TUBE** - Contém mais um capítulo. Necessário para a próxima fase.



**CHAPTER PAGE** - Mais uma página do Tome of Eternal Darkness.

### Para continuar a história...

Alex está na sala de estudos de Edward. Examine a sala



e pegue a espada Gladius que está pendurada num quadro. Agora vá para a mesa onde estão as três velas e deixe somente a vela que está sob o sol acesa para que a porta da escrivaninha se abra. Pegue

o Message Tube. No menu de itens, escolha este item e examine-o para encontrar o Chapter Page.

## 3º. CAPÍTULO - CONSPIRAÇÃO

### ANTHONY

Amiens – França, 814 d.C.



Itens no Capítulo:



**MESSAGE SCROLL** - Anthony deve levar esta mensagem até o seu destino. Este item já vem equipado desde o início.



**SCRAMASAX** - Espada de curto alcance.



**URNS** - Espécies de vasos. Você precisa encontrar três urnas, uma vermelha, uma azul e outra verde.



**TORCH** - Tocha. Além de iluminar o ambiente, serve para atacar e matar zumbis do tipo Xel'lotath com apenas com um toque.

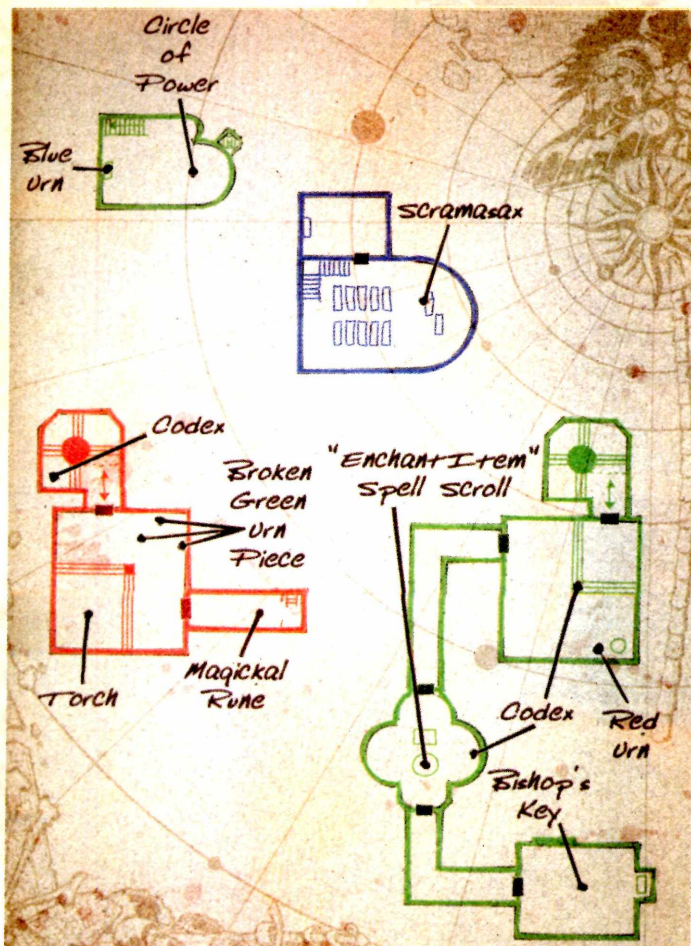


**TWO-EDGE SWORD** - Uma segunda espada que Anthony encontra. Com isso ele pode usar as duas espadas ao mesmo tempo, aumentando a eficiência de seu ataque.



**BISHOP'S KEY** - Chave para o quarto do Bispo, no andar térreo.





## INÍCIO

Vá direto até o caixão e abra-o. Um monge próximo irá lhe fornecer a Scramasax, outra espada.

Volte até perto da entrada e suba as escadas para o segundo andar, que fica do lado esquerdo. Quando

você estiver subindo, será transportado para uma outra dimensão (deste capítulo em diante, isso deverá ocorrer com todos os personagens). Siga em frente até encontrar o



Tome of Eternal Darkness. Pegue o livro que você volta ao ponto onde iniciou esta viagem. Este livro lhe dá a possibilidade de usar as magias do jogo. Uma vez no segundo andar, examine o local e pegue uma Blue Urn (vaso azul) na prateleira. Aproxime-se da mesa e pegue a Circle of Power (3rd. Order). Este Círculo do Poder é um dos ingredientes necessários para a execução de magias. Junto com as runas e o livro (Tome of Eternal Darkness), você poderá conjurar habilidades extras. Atrás da mesa estão três prateleiras cheias de livros. Vá até a estante do meio e você verá uma mensagem. Diga sim e uma passagem secreta se abre ao lado. Desça as escadas.

Guardando o corredor, está um grande zumbi com uma Magickal Rune (Antorbok) dentro do corpo. Derrote-o e ganhe esta runa. Siga em frente e você verá um monge lutando sozinho. Ele derruba um objeto, corra e pegue a Torch (tocha) e equipe-se com ela. A tocha derrota este tipo de inimigo com apenas um golpe. Fale com o monge e ele lhe dá a Two-Edge Sword. Ainda com a tocha equipada, vá para o canto escuro da sala e encontre três pedaços da Green Urn. Vá até o menu e com a opção Mix, junte os três pedaços e deixe como está por enquanto. Siga pela porta até a escadaria e Anthony irá achar seu primeiro Codex (Magormor) perto das velas.



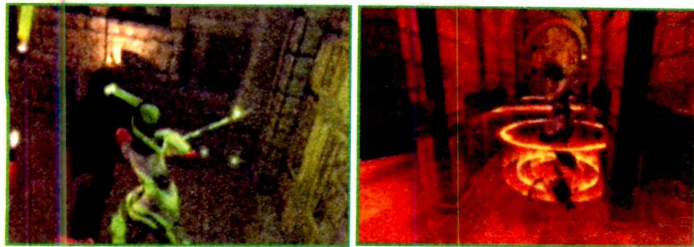
Continue descendo as escadas e derrote outro zumbi para ganhar outra Magickal Rune (magormor). Na sala onde existe uma fonte, derrote os zumbis e pegue a Filled Red Urn (vaso vermelho cheio de água) e mais um Codex (Inferior Deity). Pegue a tocha e queime o tapete que está pendurado na parede para encontrar uma porta.

### Codex diferentes

O codex que você encontra perto da fonte a uma mágica correspondente será diferente dependendo da escolha de Pious no início do jogo. Por exemplo: se Pious escolheu o artefato *Chattiv'gha*, o codex e a urna que você encontra será do alinhamento *Xel'lotath*. Se Pious escolheu *Xel'lotath* o codex que estará na sala será o *Ulyaoth* e assim por diante.

Na biblioteca do bispo, depois que ele sair pela passagem secreta, pegue o Codex (Antorbok) e o Enchant Item Spell Scroll (este item praticamente traduz o codex). Para poder entrar na próxima sala, você vai usar a magia Enchant Item no vaso quebrado (verde) e ele vai se restaurar. Volte até a sala da fonte e encha todos os vasos com água. Volte para a sala da biblioteca. Note que na frente da mesa central existe um desenho triangular. Coloque os três vasos cheios de água para que a porta se abra. Antes de entrar, use a magia Enchant Item na espada

Two-Edge Sword e equipe-se com ela. Enfrente o monge possuído e depois o demônio. Após derrotá-lo, pegue a Bishop's Key no chão. Volte pelo mesmo caminho e você irá encontrar um novo tipo de monstro chamado: Trapper.



### UMA NOVA DIMENSÃO

Este tipo de monstro não é propriamente mau e por vezes você até ficará aliviado de encontrá-lo. Ele vai te mandar para uma outra dimensão onde para sair dela, basta entrar nos círculos coloridos e ir para a saída. O círculo onde você deverá entrar fica mudando de cor e vai te mandar para um local diferente dependendo da cor dele. Se você entrar no círculo quando ele estiver vermelho, ele te manda para uma pequena ilha onde existem dois portais. Um vai recuperar toda sua energia e o outro (lilás) vai te mandar para o portal da saída. Se o círculo for verde, a recuperação vai ser na sanidade, azul, na magia e lilás vai direto para a saída. É uma boa para recuperar as energias. O Trapper, depois que te mandar para esta dimensão, irá morrer. Se você não quiser ser incomodado pelo Trapper, basta andar devagar (ande com o botão Y pressionado) para que ele não note sua presença.



No seu caminho de volta para o santuário, Anthony irá encontrar o monstro Horror. Derrote-o para prosseguir o seu caminho. Dê uma magia Enchant na espada Two-Edged Sword e use o botão R para escolher o alvo. Se conseguir arrancar os dois braços do monstro, ele morre. Recupere a sua sanidade usando o botão B (finish Him). Continue derrotando os inimigos até chegar à sala do bispo. Use a Bishop's Key na porta e vá para ver o fim de Anthony.




## ALEX ROIVAS

Propriedade da Família Roivas, 2000 d.C.

Itens a descobrir:

 REVOLVER .38 AMMUNITION (munição do 38).

 CHAPTER PAGE - Mais um capítulo do livro. Para ir para a próxima fase.

Para continuar a história...

**D**e volta com Alex, saia da sala secreta e volte para o hall principal, suba para o segundo andar e use a Second Floor Key na porta. Você vai receber uma mensagem dizendo que a chave se quebrou.

Use a magia Enchant item na chave para que ela se restaure e assim abrir a porta. Siga em frente e vire para a direita e entre no quarto principal. Pegue a 38 Revolver Ammunition (munição do revól-



ver 38). Entre na outra porta deste quarto e vá para o banheiro. Pegue o Journal of Maximillian Roivas e examine a banheira para ver uma alucinação. Saia do quarto e siga o corredor à frente e entre no primeiro quarto à sua direita. Pegue a 38 Revolver Ammunition e veja um quadro com a pintura de Napoleão. Atrás dele está o Chapter Page. Vá para o menu e selecione a página e escolha a opção USE para ir para a fase de Karim.




### 4º. CAPÍTULO - PRESENTE ETERNO


## KARIM


Pérsia, 565 d.C.





Itens no Capítulo:


 TULWAR - Espada típica da região. Karim ainda consegue uma segunda espada e ele usa as duas ao mesmo tempo.


 CHAKRAMS - Espécie de bumerangue circular e com grande poder de corte. Karim vem com 19 chakrams equipados.

 TALISMAN - Como o nome diz, ajuda Karim restaurando a sua vida. Pode ser usado por cinco vezes.

 STATUETTES - Duas estátuas que devem ser encontradas por Karim. Uma branca e outra preta. Servem como pesos.

 **RAM DAO** - Uma longa e pesada espada, com grande poder de corte, será importante para a continuação do jogo.

 **EFFIGY (WARRIOR)** - Estátua de um guerreiro. Será importante mais adiante. Não deixe de pegar este item.

 **TORCH (TOCHA)** - Evidentemente, usada para iluminar locais escuros e eliminar inimigos.

## INÍCIO

**D**epois de entrar no misterioso obelisco, Karim é teleportado para dentro do templo. Aproxime-se da escada que o leva para baixo e prepare-se para ser tele-portado novamente para pegar o Tome of Eternal Darkness. Depois de pegar o livro, você está apto a realizar magias e estará de volta ao mesmo local de antes do teleporte. Use a magia Enchant Item na espada de Karim e siga destruindo os zumbis que estão na caverna. Pegue a Statuette e siga na batalha até o último zumbi deste corredor para conseguir o Magickal Rune (Santak). Suba as escadas para encontrar um templo com três círculos desenhados no chão. Cada círculo é uma chave. Coloque a Statuette num dos círculos e vá até a força amarela com o símbolo da runa Santak que ela irá se desfazer. Desça a escada e siga pela pequena passagem até o final. Esta câmara contém uma Statuette preta e um Codex (Chosen Deity). Pegue a Torch (tocha) e volte para o templo. Coloque a Statuette preta em outro círculo e vá com Karim sobre o restante para chamar um elevador. Cuidado com os Trappers que vêm junto com o elevador. Se não precisar recuperar alguma energia, vá até o elevador e pressione o botão B para ativar e descer. Siga em frente e encontre um corpo com uma espada encravada nele. Pegue a espada e fique com duas Tulwar. Cuidado que o soldado irá se levantar e atacá-lo. Lute com ele e quando achar que ele irá morrer, um novo inimigo surge. Mate-o rapidamente com vários golpes e não dê chances

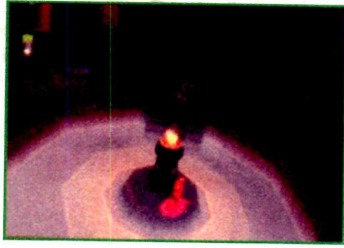


para ele atacar. Não se distancie dele, pois ele pode pular grandes distâncias diretamente para sua cabeça. Depois de matá-lo, use a magia Enchant Item nas suas espadas e entre na nova sala. Derrote todos os inimigos e pegue no chão o Recover Spell Scroll (como fazer a magia Recover). Aqui existe uma

porta com um sinal colorido (a cor deste sinal vai depender da escolha de Pious no início do jogo), sem acesso por enquanto. Entre pela porta ao lado. Entre e destrua todos os inimigos. Não se esqueça de usar o Finish Him para poder recuperar sua sanidade. Siga pela porta ao final deste corredor e encontre o monstro Horror com uma runa mágica dentro do corpo dele. Saia do corredor estreito e use os chackrans e as Tulwar para derrotá-lo e ganhar a Magickal Rune (Narokath). Pegue também o Codex (San-tak) que está na sala. Use a magia Dispel para desfazer a força mágica que está bloqueando a passagem e desça para o andar inferior. Pegue o Codex (Narokath) e siga em frente na porta à direita. A sala circular é a mesma em que Pious colocou os blocos de granitos (lembra) 600 anos antes. Aqui você deve pegar a espada conhecida com o Ram Dao incrustada em um pedestal. Removendo-a, você irá enfrentar várias levas de zumbis que virão ao seu encontro. Equipe-se com a nova espada que ela é extremamente poderosa. A última leva terá um zumbi com a Magickal Rune (Chosen Deity) dentro do seu corpo. Derrote-o e adquira esta runa.



Retorne a sala onde existe uma porta com um símbolo desenhado (onde achou a magia Recover). Aproxime-se da porta e use a magia Enchant Item com o mesmo alinhamento do símbolo da porta. Selecione a espada no menu de itens e escolha a opção USE para



colocar a espada no vão e abrir a porta. Entre e lute com os zumbis nas escadas. Use os chackrams para destruir os trappers, pegue a Red Effigy (efígie vermelha), saia da sala e continue pelo túnel. Descendo pela escada, use a magia Enchant na espada Ram Dao para enfrentar Horror novamente. Desça as escadas e siga até o final da caverna para encontrar um pedestal formado de ossos. Coloque o Tome of Eternal Darkness para abrir as grades. Pegue o



livro de volta e siga em frente. Após alguns passos, uma força energética sela a saída e um exército de zumbis começam a partir para cima de Karim. Derrote-os um por um, sempre tomando cuidado

com a energia de vida. Após o último (um monstro do tipo Horror), a barreira energética se desfaz. Agora vá até o fundo da sala e pegue o artefato. Veja o movie e o destino de Karim.

## ALEX ROIVAS

Propriedade da Família Roivas, 2000 d.C.

Itens a descobrir:

 **SPICE JAR** - Um jarro de condimentos com algo estranho dentro.

 **CHAPTER PAGE** - Para ir para a próxima fase do jogo.

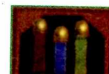
Para continuar a história...

Saia da biblioteca e vá para a cozinha. Aproxime-se da porta que tem um símbolo semelhante ao que Karim encontrou. Faça a mesma coisa, use a magia Enchant Item na espada. No menu, de itens escolha a espada e a opção Use, para abrir a porta. Entre na dispensa e pegue a Spice Jar. No menu, selecione o objeto e escolha Check e encontre a Chapter Page.





## 5º. CAPÍTULO - O HORROR À ESPREITA


### DR. MAXIMILLIAN ROIVAS


 Rhode Island - Propriedade da Família Roivas, 1760 d.C.


Itens do Capítulo


 **FLINTLOCK PISTOL** - Dispara apenas um tiro por vez. Max já vem com uma no seu inventário desde o início.


 **MEDICAL JOURNAL** - Útil para saber a maneira mais fácil de se derrotar um determinado inimigo. Max já vem equipado com ele desde o início.

 **FLINTLOCK PISTOL AMMUNITION** - Pacote de munição para a pistola. Cada pacote contém cinco balas.

 **PUMP HANDLE** - Alavanca para uma bomba d'água manual.

 **SABRE** - Espada de lâmina delgada e cortante. Excelente arma para defesa e ataque.

 **ENVELOPE** - Uma carta selada que contém um objeto dentro.

 **BASEMENT KEY** - Chave que abre a porta para o porão.

## INÍCIO

Max começa sua aventura no mesmo quarto que Alex encontrou o Chapter Page atrás do quadro. Dê uma verificada no quarto e encontre um saco de Flintlock Pistol Ammunition (munição para a pistola). Saia do quarto e siga para a porta ao lado e entre no banheiro para pegar mais um Flintlock Pistol Ammunition. Saia do banheiro e desça o corredor para ir ao quarto principal. Pelo corredor quando estiver chegando perto da porta, pegue outro saco de Flintlock Pistol Ammunition. Siga em frente para o quarto principal e entre. Pegue a Letter #1 na cabeceira



da cama e leia para saber um pouco mais sobre o livro maldito. Pegue o Codex (Redgormor) que está sobre a lareira. Entre na outra porta do quarto que é do banheiro e pegue mais um saquinho de Flintlock Pistol Ammunition. Saia do banheiro e do quarto principal e vá para o hall principal, no andar inferior. Desça a escada da direita e vire para onde existe uma porta para o porão. Chegando lá, você nota que não

existe mais a porta e sim um símbolo estranho (este símbolo varia de acordo com a escolha de Pious no início do jogo). Pegue outro saco de Flintlock Pistol Ammunition e vá para a cozinha. No caminho, pegue a Letter #2 na pequena mesa com uma vela (onde ficava o relógio) entre as escadas. Na cozinha, pegue mais um Codex (Ulyaoth) e mais munição Flintlock Pistol Ammunition. Entre na dispensa e pegue a Pump Handle (alavanca manual) que está sobre um barril. Saia da cozinha e vá para a sala de jantar (a porta dupla no final do corredor). Observe as fotos e aproxime-se da lareira. Aqui há um enigma a ser resolvido para se prosseguir.

### ENIGMA – ASAS DA ESCURIDÃO

Aqui o enigma é fácil de ser resolvido. Basta prestar atenção no texto que se segue. Se nele **Chattur'gha** é mencionado, basta co-locar a estátua do corvo na frente do sinal de **Ulyaoth**. Se **Ulyaoth** for mencionado, coloque o corvo na frente de **Xel'lotath**. Se o mencionado for **Xel'lotath**, coloque a estátua na frente do sinal de **Chattur'gha**. Basta seguir a regra inicial que mencionei que facilita bastante as coisas. O Vermelho é derrotado pelo Azul. O Azul pelo Verde e o Verde pelo Vermelho.



### SALA SECRETA DE MAXIMILLIAN

Entre pela lareira e encontre a sala secreta de estudos. Lá, pegue o Sabre (espada) que está pendurada na parede e equipe-a imediatamente. Logo ao lado da espada pegue o Reveal Invisible Spell Scroll (ensina a magia Reveal). Examine o resto da sala e pegue mais uma Flintlock Pistol, assim você fica com duas armas. Vá para a mesa central e pegue o Tome of Eternal Darkness. Quando pegar o livro, o monstro de nome Horror chega de outra dimensão e cai bem no hall principal de sua casa. Ao pegar o livro, Max encontra a Letter

#3. Leia para saber o que fazer para ficar vivo. Saia do quarto pela lareira e volte para a sala de jantar. O empregado que ali estava foi tomado pelo mal e irá atacá-lo. Mate-o e veja o monstro que se apossou

dele. Destrua-o e ao se aproximar do corpo do monstro, surge uma nova opção para o botão B (Autopsy). Faça a autópsia primeiro e depois dê um Finish Him no monstro. A autópsia serve para futuramente você saber como derrotar um monstro, conhecendo suas fraquezas e pontos fracos. Saia da sala de jantar e vá lutar contra Horror, que está perto das escadas. Se desejar, use a magia Enchant Item na sua espada e vá para a luta. Desvie-se dos golpes dele e volte para acertá-lo. Alguns golpes certos bastarão para derrotá-lo e você ganha a Magickal Rune (Redgormor). Agora suba as escadas e entre no corredor dos quartos e siga para o corredor onde existe um grande vitral. Note que existem dois



portas-lustre em cada lado do vitral. Atrás do porta-lustres da esquerda está o Sealed Envelope. Pegue e o vitral se quebra. Derrote o monstro e vá para o menu e abra

a carta. Dentro do envelope, você encontra, além da carta, a Base-ment Key (chave do porão). Vá para o andar inferior. Ao tentar sair pela porta, Max será tomado por uma ilusão e deverá enfrentar outro monstro Horror que leva uma runa em seu corpo. É importante que você enfrente este monstro e o derrote para ter esta Magickal Rune e completar a magia necessária para prosseguir. Agora, depois da ilusão (ilusão? Você agora tem a runa que precisava. Será que foi mesmo uma ilusão?), passe pela porta e vá para onde está o sinal no lugar da porta do porão. Verifique o quadro na parede. Ele segue a regra que disse anteriormente.

Então veja o sinal que está na parede e use a magia Reveal Invisible alinhado ao símbolo com a cor que supere a cor que está na parede. Uma porta surge. Use a magia Enchant Item na espada (sempre alinhada ao elemento que irá vencer o inimigo escolhido por Pious) e use a Basement Key para entrar. Desça as escadas e enfrente dois zumbis. Cuidado com o





primeiro que você encontra (próximo da escada) deixe para matá-lo por último, pois depois que o zumbi morre, sai outro monstro dele. Depois de derrotar

todos, verifique a sala e pegue na borda do poço o Damage Field Spell Scroll (ensina a magia Damage Field). Vá para a esquerda e pegue na prateleira o Codex (Bankorok) e no fundo da sala mais um saco de Flintlock Pistol Ammunition. Volte para o poço e use a Pump Handle (alavanca manual) para esvaziá-lo. Desça pelo poço, e

ao final dele, você será atacado por um zumbi com uma runa em seu corpo. Derrote-o para pegar a Magickal Rune (Bankorok) e com isso aprender uma utilíssima magia de proteção (Damage Field). Salve seu jogo antes de prosseguir.



### Quick Spell

*É interessante colocar determinadas magias nas teclas de atalho para facilitar mais o seu jogo. As magias de recuperação (Recover), proteção (Damage Field e Shield), encantamento de itens (Enchant Item) e ataque (Magickal Attack) são as mais utilizadas durante o jogo. Caso seja do seu interesse, basta ir ao menu de magias, escolher a magia desejada e usar a opção assign e escolher a tecla desejada para ela. Assim, durante o jogo se desejar evocar uma magia, basta pressionar o botão que você escolheu e pronto! Aconselho a usarem sempre as magias do 3rd Circle of Power (primeira opção), pois são as mais rápidas de serem evocadas (lembre-se de que você precisa ficar imóvel até que a magia se complete para ela ter efeito).*

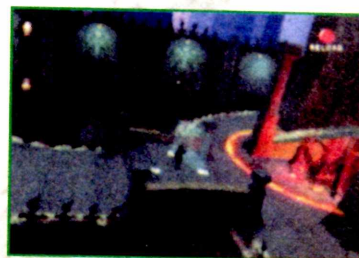
### CHEFE FINAL DA FASE – O GUARDIÃO



Armas sugeridas

Dual Flintlocks (as duas pistolas). Se elas estiverem com a magia Enchant Item, ficam mais poderosas.

Este guardião estará protegido por um campo de força do nível sete, portanto você deverá esperar o momento certo para atacar sem desperdiçar munição. Mova-se para frente e suba o próximo lance de escadas e use a magia de proteção (Damage Field) para ficar mais tranqüilo. O chefe irá mandar outros monstros para atacá-lo. Neste momento, mude sua arma para a espada e fique sempre atrás do campo de força, atacando os monstros enviados. Quando o chefe começar a brilhar, mude para as pistolas e atire nele. Ele irá se teleportar para outro local. Recarregue sua arma (Botão Z) e vá atrás dele. Quando ele se tornar visível novamente, atire antes de ele formar o campo de proteção dele. Prossiga esta operação até derrotá-lo. Ao matar o chefe, veja o movie e o fim de Maxmilliam Roivas.



### ALEX ROIVAS

Propriedade da Família Roivas, 2000 d.C.

Itens a Descobrir



**SIMTH & WESSON REVOLVER**



**CHAPTER PAGE** - Para ir à próxima fase.

### Para continuar a história...

Vá para o quarto principal e use a magia Reveal Invisible no armário que fica ao lado da cama com um estranho símbolo (lembre-se do alinhamento e das regras das cores). Uma fechadura se revela. Finalmente use a Dresser Key e pegue a Smith & Wesson Model 37 Revolver que está na gaveta. Junto com a arma você pega a Chapter Page.




## 6º. CAPÍTULO – UMA JORNADA PRA A ESCURIDÃO


### DR. EDWIN LINDSEY


Região de Angkor Wat - Cambodia, 1983 d.C.





#### Itens do Capítulo


 **MARINE SHOTGUN** - Um rifle Remington M-870 capaz de dar sete tiros consecutivos. Lindsey já tem esta arma desde o início.

 **COLT AUTOMATIC PISTOL** - Pistola automática. Lindsey já vem com esta arma desde o início.

 **KUKRI** - Facão usada para abrir caminho pela mata. Lindsey já vem equipado com ela desde o início.


 **TORCH** - Tocha. Também é equipamento inicial de Lindsey.


 **ARCHAEOLOGIST'S BRUSH** - Escova de arqueologista. Útil para limpar algum material. Equipamento inicial de Lindsey.

 **SHOTGUN SHELLS** - munição da Shotgun. Lindsey vem com 30 shotgun shells.


 **45 PISTOL AMMUNITION** - Munição da pistola. Lindsey vem com 48 balas.


 **BRONZE BRACELET**

 **METAL BRACELET**

 **BRONZE NECKLACE**

 **SILVER BRACELET**

 **SILVER NECKLACE**

 **GOLD BRACELET**

 **NECKLACE**

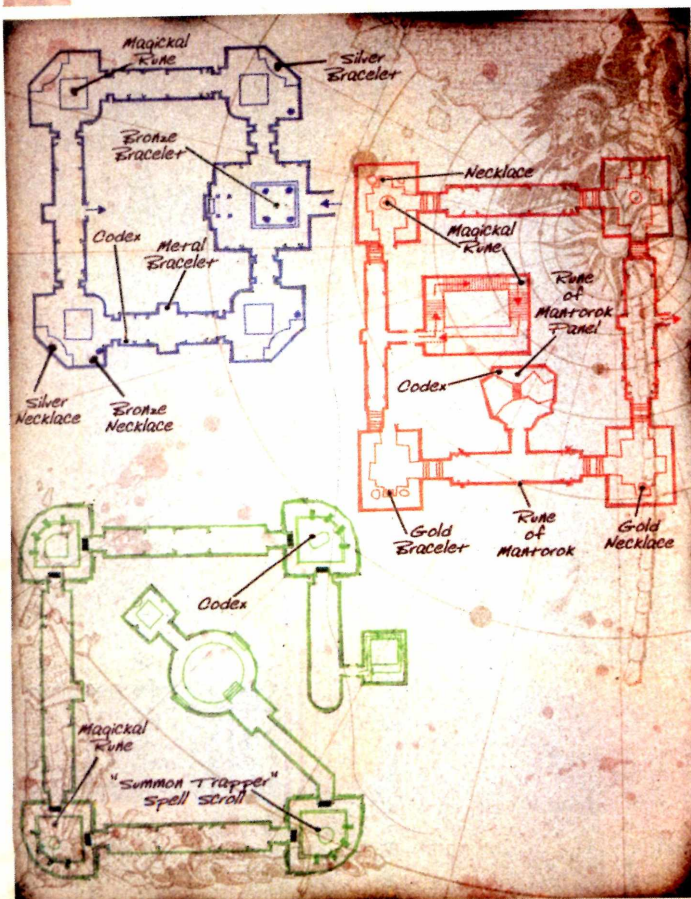
## INÍCIO

**D**epois da cena com Pious, você está de frente com um inimigo que tem as asas como escudo protetor. Equipe-se com a Colt e espere-o avançar.

Mantenha o botão R pressionado e quando ele abrir as asas, dê um ou dois tiros e saia do alcance dele. Vá repetindo esta operação até matá-lo. Se um golpe dele o acertar, não vai causar dano a você, mas vai criar mais monstros que irão incomodá-lo. Caso isso aconteça, troque sua arma pela espada Kukri e afaste-se do monstro alado, para depois acabar com os outros monstros. Depois de voltar a atacar a criatura alada, vá para o centro da sala e examine o chão. No menu de itens, selecione o Brush



(escova) e use para encontrar o Bronze Bracelet escondido sob a sujeira. Vá até a estátua da deusa e coloque o bracelete nela para que uma das portas laterais se abra. Siga por ela, mas antes de entrar você recebe o Tome of Eternal Darkness. Entre no corredor e tome cuidado com as armadilhas (é o mesmo local em que Ellia esteve). Quando estiver mais ou menos no meio do corredor, um Trapper estará por ali. Atire para matá-lo e examine o lado direito para encontrar o Metal Bracelet. Continue para frente até o final do corredor. No canto esquerdo, use o Brush para encontrar o Codex (Tier). Entre na próxima câmara e encontre o monstro Horror, imóvel e preso em um campo de força. Pegue o Bronze Necklace e volte à sala principal pelo mesmo



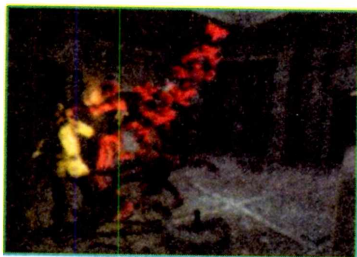




caminho que veio. Vá até a estátua da deusa novamente e coloque o Bronze Necklace nela para abrir a porta do outro lado. Siga por esta nova passagem, passando pelo corredor e

chegando a outra câmara. Salve seu jogo. Pegue o Silver Bracelet e as portas se fecharão. Não se mexa! Agora vá até o menu de itens e use o Metal Bracelet para o colocar no lugar do item que você pegou. As portas se abrem novamente. Caso você se mexa antes de colocar o bracelete de metal, a estátua de naja irá disparar um dardo venenoso e você cairá morto.

Siga pelo outro corredor até encontrar um Codex (nethlek) e chegar na última câmara. Aqui você vai travar uma boa luta até derrotar todos os zumbis e especialmente um que carrega



no corpo um Magickal Rune (Nethlek). Se precisar use, a Shotgun. O próximo corredor vai te levar à câmara onde você encontrou o monstro Horror, preso. Siga até o meio do corredor e examine o lado direito. Use o Brush nas teias de aranha para descobrir o Dispel Magickal Spell

Scroll (ensina a magia Dispel). A estátua atrás é idêntica ao da sala inicial. Coloque nela o Silver Bracelet. Siga para a sala do monstro preso. Na sala solte uma magia de proteção (Damage Field) e depois solte um Dispel Magick alinhado ao elemento oposto

ao que está prendendo o monstro. Uma vez solto, use a Shotgun e sempre atrás do escudo. Uns três ou quatro tiros são o suficiente para matá-lo. Pegue o Silver Necklace e volte ao corredor anterior para a estátua da deusa e coloque a Silver Necklace nela. Uma passagem secreta se abre. Entre nela e desça as escadas e derrote o zumbi para ganhar uma outra Magickal Rune (Aretak). Outra criatura alada está mais abaixo e o método para derrotá-la é o mesmo. Espere chegar perto, abrir as asas, atire e fuja.

Siga em frente pelo portal amarelo até cair no meio de um corredor quase idêntico àqueles pelos quais você passou anteriormente. Derrote

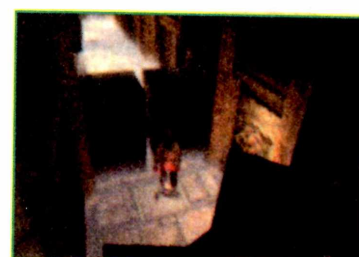


os inimigos e siga para o sul até a próxima câmara. Aqui você encontra a Gold Bracelet. Porém para pegá-la, vá até um círculo que está no chão. Espere a estátua que está no centro

girar até parar. Agora corra até a estátua da deusa e pegue o Gold Bracelet antes dos braços delas se fecharem novamente. Siga pelo corredor e note que existe uma força mística fechando uma parede com o símbolo das três entidades. Mais tarde você deverá voltar aqui. Prossiga até o final para entrar numa câmara que contém uma runa protegida num campo de força.



Use a magia Dispel alinhado com elemento oposto para desfazer o campo. Note que uma das runas que fechavam aquela parede desaparece. Observe a estátua e pressione o botão



que existe. Note que uma vasilha se enche de ácido. Esta ação você terá que fazer para obter o bracelete de ouro, mais adiante. Depois examine a parede ao lado para Lindsey encontrar um painel móvel. Pressione para desativar por alguns segundos as armadilhas dos corredores vizinhos. Siga pelo corredor e passe por mais uma câmara com um símbolo protegido. O procedimento é o mesmo. Siga pelo próximo corredor. Chegando à próxima câmara, derrote Horror e use a magia



Dispel para quebrar a barreira. Examine um dos cantos do local para encontrar algo envolto em teias de aranha. Use o Brush para descobrir o Necklace. Agora volte para a sala onde encontrou a estátua que despeja ácido. Coloque o Necklace na vasilha e despeje o ácido para encontrar o Gold Necklace. Agora o caminho é seguir pelo corredor onde está a parede que estava protegida pela magia, passe pela câmara e siga pelo próximo corredor. No meio dele, você encontra outra estátua de deusa. Coloque o

Gold Bracelet e o Gold Necklace nela para revelar outra passagem. Desça as escadas, derrotando os zumbis e o Horror que está por ali. Use a magia Enchant na espada Kukri





e entre na próxima sala. Mate todos os zumbis e ao lado da estátua de uma cabeça deitada, use o Brush e encontre um Codex (Aretak). Siga pela outra porta existente no local. Pe-

gue a Torch (tocha) para iluminar o local e seguir com segurança, sem pisar nas armadilhas. Chegando à outra sala, elimine os zumbis e continue seguindo para a terceira sala. Nela você consegue a Magickal Rune (Tier) ao eliminar os inimigos. Parta para a quarta e última sala e mate todos os inimigos para conseguir a Summons Trapper Spell Scroll (ensina a magia Summon Trapper).



Agora o mais trabalhoso: você deve voltar todo o caminho até o segundo nível, até a parede que tinha um campo de força protegendo-a. Não deixe de fazer isso, pois você irá deixar para trás uma das mais poderosas runas do jogo. Estando no local, evoque a magia que aprendeu recentemente (Summon Trapper) com qualquer alinhamento. Um trapper veio para lhe ajudar. Entre pelo pequeno buraco e faça o monstrinho atravessar a ponte e ficar sobre o círculo que está no chão. Uma parede secreta se abre atrás de Lindsey. Agora pressione o botão R e depois o A para que o monstrinho morra e não te incomode. Com Lindsey no controle, vá para a parede que se abriu e pegue a Magickal Rune (Mantorok). A parede se quebra e você terá que enfrentar um Horror. Vencendo, passe pela parede quebrada e vá direto até o final da sala. Use o Brush e pegue o Codex (Mantorok). Saia da sala e volte todo o caminho para baixo. Depois de passar pelas quatro salas do andar inferior, entre por uma passagem em curva e visualize a câmara de Mantorok. Assista ao movie e depois dele, dirija-se até a porta que fica atrás do monstro. Veja o final de Lindsey.



## ALEX ROIVAS

Propriedade da Família Roivas, 2000 d.C.

Itens a descobrir



**ESSENCE OF MANTOROK**



**CHAPTER PAGE**

*Para continuar a história...*

**D**eixe o quarto de estudos onde Alex está e siga para a biblioteca. Você verá um livro voando. Vá para onde o livro foi e examine o local para encontrar a Essence of Mantorok. Agora se dirija até o segundo andar da casa e fique de frente para o vitral. Use a magia Dispel Magick para remover o campo de força e pegue o Chapter Page.



## 7º. CAPÍTULO – HERESIA!

### PAUL LUTHER

Amiens – França, 1485 d.C.



Itens no Capítulo



**MEDITATION ROD** - Para recuperar a sanidade de Paul. Pode ser usado por três vezes mas nunca em combate. É o único item que Paul carrega desde o início.



**EMERALD** - Uma jóia verde encontrada em um quadro.



**OLD TOWER KEY** - Chave da velha torre.



**CROSSBOW** - Uma besta. Lança apenas uma flecha por vez.



**PODIUM KEY** - Chave do pódio.



**CROSSBOW BOLTS** - Flechas para a besta.



**SHEET OF MUSIC** - Pedaco de papel contendo um trecho de música.



**MACE** - Maça. Arma de grande destruição, porém pesada, lenta e de curto alcance.



**RUBY** - Jóia vermelha, encontrada no corpo de Anthony.



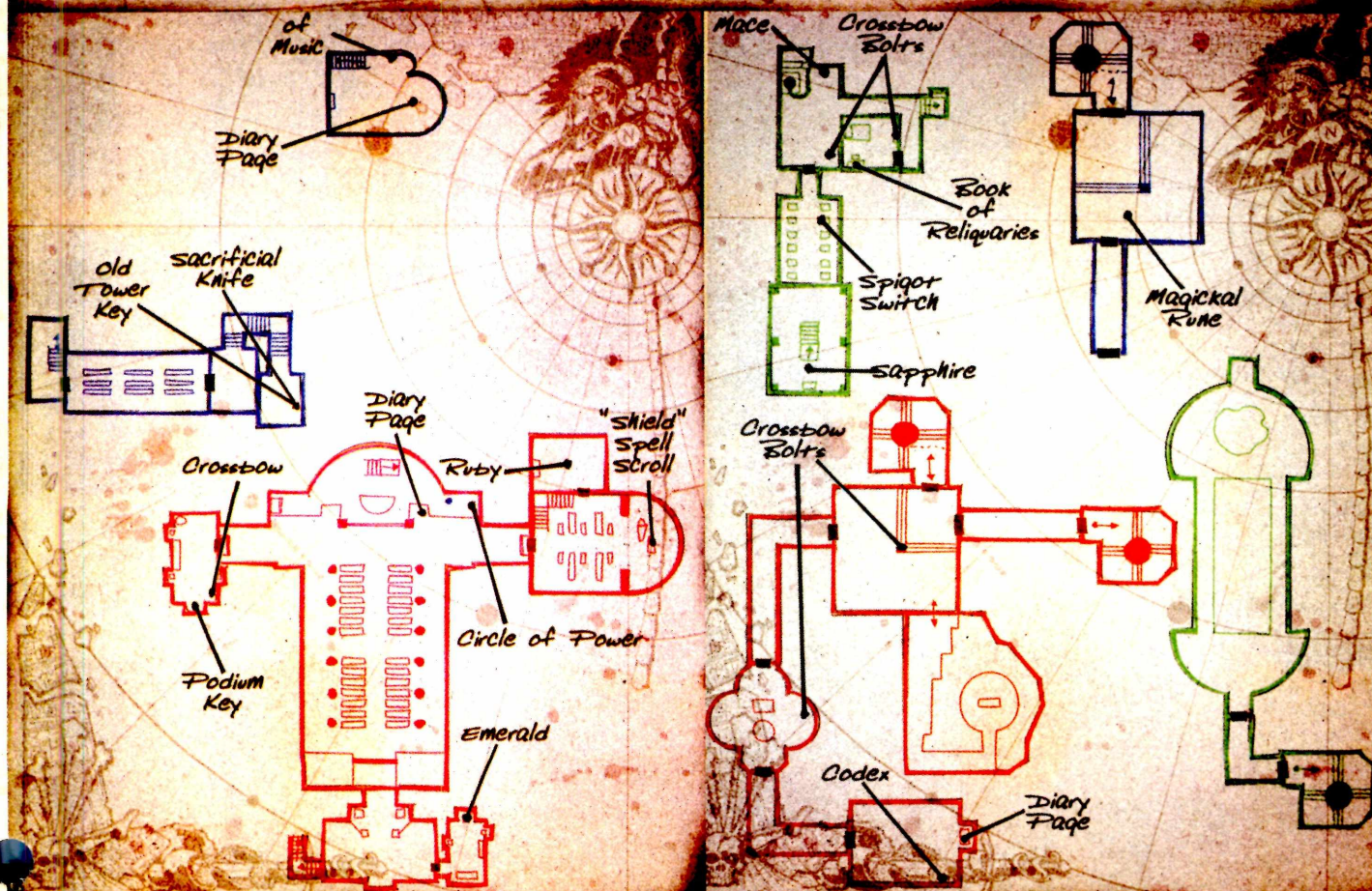
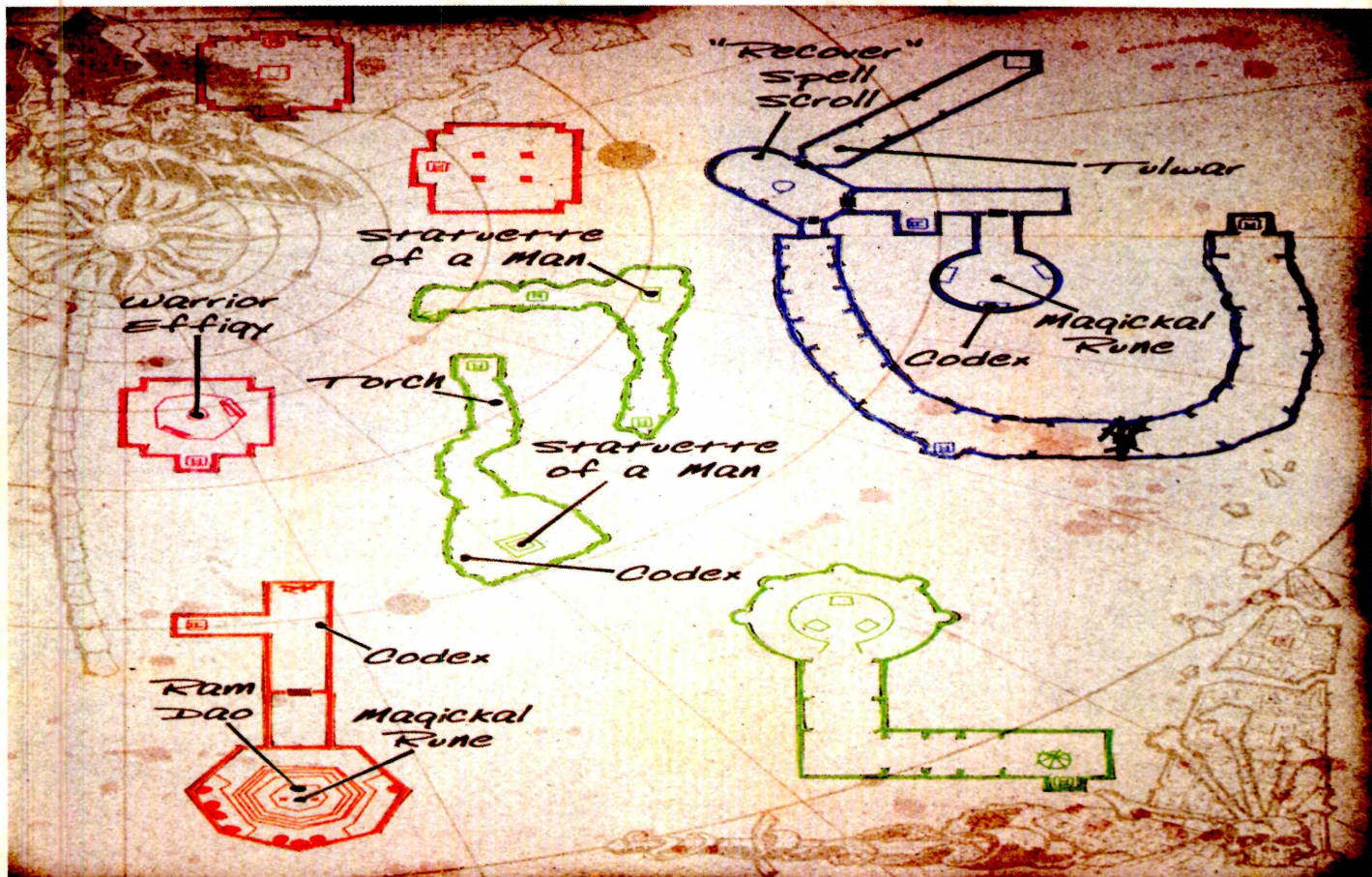
**TWO-EDGES SWORD** - Ótima espada encontrada junto com Anthony.



**SAPPHIRE** - Jóia azul, encontrada no corpo de um Horror.



**SACRIFICIAL KNIFE** - Faca de sacrifício, encontrada na torre com um dos padres.



## INÍCIO

Você começa com Paul defronte à porta de entrada. Siga em frente pelo centro até encontrar um corpo. Paul será preso como suspeito. Na sala, pegue a Emerald que está na pintura. Depois da conversa com o irmão Andrew, saia da sala e siga em frente e suba as escadas. Entre na sala, siga em frente, desvie-se do zumbi e entre na porta. Suba as escadas novamente e chegue até a área do sino. Examine a área até encontrar a corda para tocar o sino (fica no canto superior direito). Depois da



conversa, Paul recebe a Old Tower Key. Retorne até o hall principal da igreja e siga para a sala da esquerda. Pegue a Crossbow (besta) que está dentro do baú e examine o local onde estão várias batinas pendu-

radas para encontrar a Podium Key. Saia da sala e volte para o hall e examine o pódio. Use a Podium key para abrir a gaveta e pegue o Diary Page 1. Agora verifique nos bancos que ficam atrás do pódio para pegar algumas Crossbow Bolts (munição da besta). Siga para o lado direito e use a Old Tower Key na porta e entre. Um monstro está na sala.



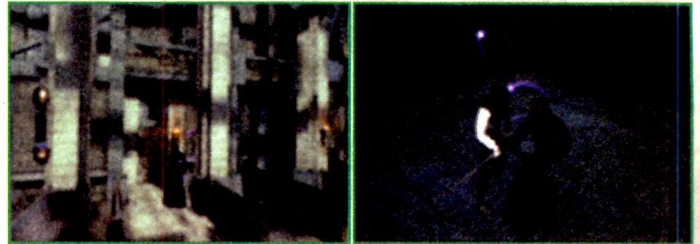
### *Procurando por evidências*

*Paul precisa procurar por provas para confirmar as suspeitas de conspiração. Por isso você precisa achar três diary pages e o book of reliquaries (livro das relíquias) para resolver este caso.*

*Ame-se com a crossbow e mate-o. Vá para o altar e pegue o Shield Spell Scroll (ensina a magia Shield). Agora de posse da magia Shield, use-a sempre alinhando ao elemento Mantorok para ter proteção sobre a maioria dos inimigos.*

## ANTHONY, O ZUMBI

Depois de pegar a Shield Spell Scroll, prepare-se para enfrentar Anthony na forma de zumbi. O mesmo Anthony que há 600 anos atrás estava nesta mesma missão. A luta com ele será dura e demorada. Use o shield spell para se proteger e ataque Anthony até acabar com ele. Feito isso, você recebe um Ruby e examina o corpo dele para pegar a espada Two-Edge Sword.



Suba as escadas da biblioteca e na estante da esquerda pegue a Sheet of Music (pedaço de uma partitura). Procure pela sala e encontre o Diary Page 2 (página 2 do diário). Saia da torre e volte para o hall principal e vá até o órgão. Toque a música pressionando os botões nas seguinte ordem: A, B, Y, X, B, Y, A. Depois de ter feito isto, um pequeno armário se abre do outro lado do hall. Vá até lá e pegue o Circle of Power (5th. Order). Por enquanto, Paul não pode usar este círculo pois ainda falta encontrar a Pargon Rune. Desça as escadas e siga em frente pelo corredor e à esquerda entre num quarto. Examine o quarto para encontrar Crossbow Bolts (munição da Besta) e o Book of Reliquaries (livro dos relicários). Saia do quarto, siga pelo corredor e, no canto direito da sala, pegue o Mace (maça) que está na parede, mas não o use ainda. Pegue mais Crossbow Bolts (munição da besta) e entre na próxima sala.



### CONTINUANDO A TAREFA DE PAUL

De posse do ruby, volte ao porão e vá até o quarto onde você encontra tonéis de vinho. Use o crossbow para eliminar os trappers no local e examine o segundo barril da direita para abrir uma passagem secreta. Siga em frente pela passagem e use o shield spell para proteção e o enchant item na espada two-edges para enfrentar o Horror. Vencendo o





monstro, ganhe a Sapphire. Vá até o fundo da sala e examine o pequeno pedestal. Aqui você irá colocar as três pedras preciosas que coletou (emerald, ruby e sapphire)

para abrir uma porta secreta. Desça pela escadaria e encontre um pequeno exército de zumbis, inclusive um que tem uma runa dentro do corpo. Mate todos e ganhe uma Magical Rune (Pargon). Continue em frente pelos corredores e escadas até encontrar uma sala onde dois monstros do tipo Horror estão se enfrentando.

Faça uma magia tipo Enchant Item para a sua arma e aguarde um deles ser derrotado para partir para cima do monstro que restou. Após derrotá-lo, pegue a

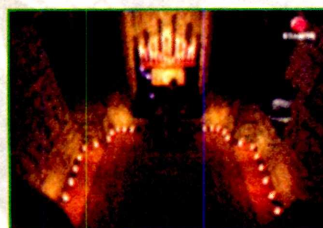


Crossbow Bolts (munição da besta). Examine a esquife que está no canto da sala e note que existe uma abertura sobre a mesma. Siga pela outra porta e acabe com os zumbis que infestam o corredor e você chega à mesma sala onde colocou os vasos com água. Pegue mais



Crossbow Bolts que estão na estante. Siga até a estante ao fundo e simplesmente pressione o botão de examinar para empurrar a estante e entrar no compartimento secreto. Elimine os zumbis e pegue no altar o Diary Page 3 e não se esqueça do lado direito o Codex (Pargon). Agora que você possui esta runa, poderá executar magias mais poderosas com o quinto círculo do poder. Por exemplo: Para aumentar o poder da magia Recover, use o alinhamento oposto ao escolhido por Pious no início do jogo (Chattur'gha, Xel'lotath, Ulyaoth ou até mesmo Mantorok se o tiver), agora escolha as runas Narokath e Santak. Com isso você tem três espaços preenchidos. Complete os espaços restantes com a runa Pargon e pronto, sua magia está completa e mais forte. Agora, de posse das três páginas do diário e do livro de relíquias, Paul tem as provas necessárias contra Augustine. Volte até a torre do sino onde recebeu a old tower key e converse com o religioso para receber a

official Knife. Volte todo



minho até a esquife e coloque a sacrificial knife na

abertura. Depois de escutar um horrível grito, uma nova porta se revela. Entre por ela e siga pelo corredor. Quando encontrar um escudo protetor, use a magia Dispel Magick com o círculo da 5ª. Ordem para removê-lo. Siga em frente até encontrar um



corpo num altar. Examine-o e encontre Augustine. Enfrente os monstros que ele enviou. Use magia na sua arma e sempre fique perto deles para que eles não pulem sobre você. Após derrotá-los, saia pelo mesmo caminho que



se deseja prosseguir ou não. Siga em frente e veja o final de Paul.

## ALEX ROIVAS

Propriedade da Família Roivas, 2000 d.C.

Itens a descobrir



### CHAPTER PAGE

#### Para continuar a história...

Após ler a história de Paul, Alex descobre uma Note From Edward (recado de Edward). Nele você tem uma dica de como encontrar a próxima



página. Vá até a sala de jantar e aproxime-se do piano. Toque as mesmas notas que usou com Paul para que a tampa do piano se abra e revele a próxima Chapter Page.

## 8º. CAPÍTULO – CIDADE PROIBIDA

### ROBERTO BIANCHI

The Middle East, 1460 d.C.



Itens no capítulo




**TORCH** - Tocha. Roberto vem equipado com ela desde o início.




**SAIF** - Espada árabe longa e curvada. Muito mais eficiente do que a crossbow.


 **CROSSBOW BOLTS** - munição da besta.

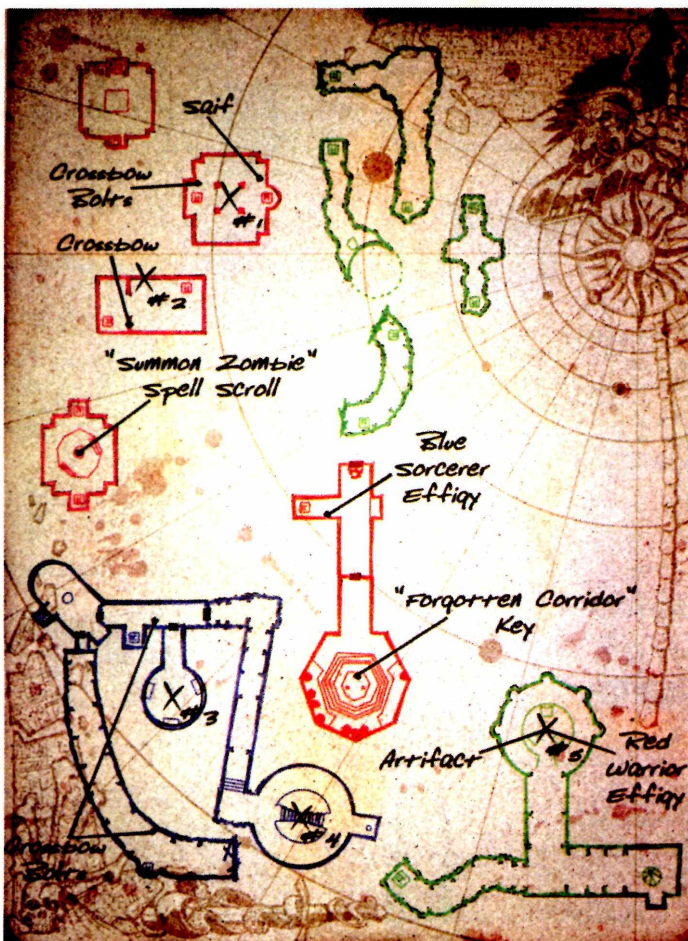
 **CROSSBOW** - Besta. Bom para inimigos pequenos como os trappers.

 **FORGOTTEN CORRIDOR KEY** - Chave de acesso ao Forgotten corridor.

 **EFFIGY (SORCERER)** - Uma pequena estatueta azul. Não deixe de pegá-la, pois será necessária em outra fase.

 **ESSENCE OF XEL'LOTATH** - Um dos símbolos sagrados que Pios está procurando.

 **EFFIGY (WARRIOR)** - Estatueta vermelha. Também necessária em outra fase. Pegue-a de qualquer maneira.

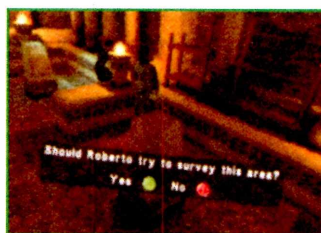


## INÍCIO

Logo no início, pegue a Torch e suba a primeira escada que encontrar no corredor. Com exceção de um escravo, não existe nada nesta sala. A saída está no lado oposto, desça a escada e continue pelo corredor. Aqui você encontra um zumbi e se ele for alinhado pelo elemento Xel'lotath, você poderá queimá-lo com a tocha. Caso contrário, desvie-se dele e fuja para a próxima escada. Esta sala é o primeiro X marcado no mapa. Pegue a Saif (espada) e algumas Crossbow Bolts e equipe-se com a espada. Antes de sair, vá até um dos pilares que está com uma armação de madeira. Examine-o usando o botão B. Sua primeira missão está completa. Siga pela outra saída. Continue até chegar a uma caverna com quatro portões de ferro fechando a passagem. Vá até o portão da frente e examine a



alavanca do lado direito. Após pressioná-la, o portão da esquerda se abre. Lute com o zumbi e dentro da cela onde ele estava, puxe a alavanca. A cela da esquerda se abre. Enfrente novamente os zumbis e, dentro da cela, acione a outra alavanca para abrir o portão da frente. A próxima escada te leva a uma outra sala do templo. Pegue a Crossbow no centro da sala e mais algumas Crossbow Bolts perto da escada que Roberto usou para entrar nesta sala. Fale com os outros empregados. Aproxime-se da armação de madeira e



examine o local, usando o botão B. A sua segunda missão está completa. Saia da sala. Ao tentar sair, você será transportado para o hall onde está o tome of eternal darkness. Pegue o livro e saia da sala.

Cuidado com os trappers e siga em frente até a próxima escada. Ao entrar na sala, veja os inimigos e saia da sala. Use a magia Enchant Item e Shield, usando o elemento que vence o elemento que Pious escolheu no início. Volte para a sala e derrote os monstros. No centro da sala, está o **Summon Zombie Spell Scroll (ensina magia de evocar um zumbi)**. Continue pela outra escada do outro lado. Pegue a munição e mate o monstro



*Detalhe sobre o mapa de Roberto*  
Este capítulo em particular tem uma pequena diferença nos mapas em relação aos outros. Note que des estão bem detalhados e possuem um X marcando determinados locais. Pois bem, Roberto está nesta escavação justamente para examinar estas áreas consideradas de risco. Chegando a estas áreas, (vai notar que nestes locais existe um pequeno desmoronamento) basta pressionar o botão A e examinar o local para que a tarefa esteja cumprida.



Horror que está em seu caminho para a porta do final do túnel. Na próxima sala, existe uma placa sensível à pressão na saída, provocando a queda de uma enorme

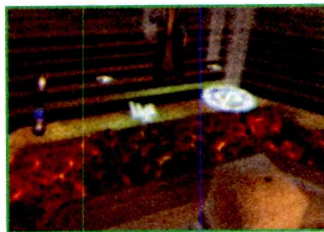
pedra, esmagando quem estiver embaixo. Desça as escadas e entre numa sala circular. Aqui você terá que resolver a sua terceira tarefa.

A atitude é a mesma de sempre. Depois de examinar o local, os empregados irão para cima de você. Eles estão possuídos, portanto, mate-os. Saia. A porta dupla leva ao forgotten corridor, não acessível no momento. Desça as escadas para continuar. Atire nos trappers que estão no corredor



e entre na mesma sala em que Pious colocou os blocos de granito. Derrote os monstros que estão no local e fique de frente ao pedestal que tem uma chave. Faça a magia Reveal Invisible com o

círculo da 5ª. Ordem para que uma ponte invisível seja revelada. Pegue a Forgotten Corridor Key e saia da sala. Volte até a escada e antes de subir, repare que a magia Reveal fez um item aparecer do lado esquerdo da escada. Pegue a Effigy (azul) e suba as escadas. Volte até a sala das portas duplas.



### O CORREDOR ESQUECIDO

Entrando na sala, você chega a um local onde o piso é amarelo. Se pisar nele, receberá uma descarga elétrica. Use a magia Shield mais poderosa para passar tranqüilamente até o final do corredor. Roberto agora está na sala da ponte. Note uma corda do lado direito. Corte-a para que a ponte desça. Quando ele tentar passar, monstros girarão do buraco, sugando a sua sanidade. Rapida-

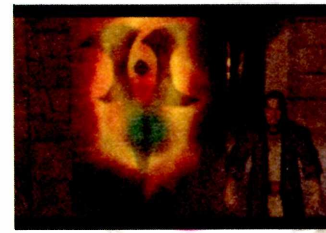


mente, arme-se com a cross-bow e mate os vermes. Ande até o meio da ponte e examine-a para realisar a sua quarta tarefa.



### CONTINUANDO COM ROBERTO

Só mais uma sala para Roberto examinar e completar a tarefa que lhe foi proposta. Retorne até a área onde existe aquele bloco que esmagou um zumbi. Use a magia summons zombie e o faça passar pela armadilha. Depois que ele for esmagado, passe rapidamente para o outro lado e desça a escada. Derrote as criaturas que lá estão e siga em frente até uma sala circular.



Você chega à sala onde terminou a aventura de Karin. Assista à cena e depois pegue a **Essence of Xel'lotath** (este item vai

**depende do item escolhido por Pious**) e a **Effigy**. Não se esqueça de examinar o local usando o botão B para completar a sua quinta e última missão. Feito isso, procure a saída destes túneis, voltando todo o caminho. Encontrando a saída, veja o final de Roberto.



### ALEX ROIVAS

Propriedade da Família Roivas, 2000 d.C.

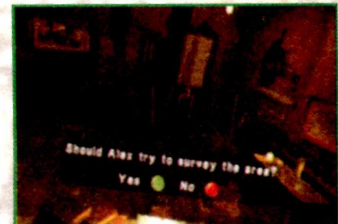
Itens a descobrir



#### Chapter Page

#### Para continuar a história...

Aproxime-se do desenho de um pilar de corpos que está num cavalete. Uma opção irá surgir. Responda yes e pegue **Chapter Page**.




### 9º. CAPÍTULO – GUERRA PARA TERMINAR A GUERRA


#### PETER JACOB


Amiens – França, 1916 d.C.




## Itens no capítulo

 **FLASH PAN** - Um flash fotográfico que usa pólvora para criar um clarão. Pode ser usado como arma e equipa Peter desde o início.


 **FLASH POWDER** - Pólvora para o flash pan. Peter tem um pouco de pólvora no início do jogo.

 **LUCKY PENNY** - Uma moeda antiga. Peter vem com ela desde o início do jogo.

 **SEALED ENVELOPE** - Um envelope selado que contém uma carta.

 **SOLDIERS ORDERS** - Carta com ordens de um oficial superior.

 **8mm REVOLVER** - Modelo de 1892 e com capacidade de 6 tiros antes de recarregar.

 **303 RIFLE** - Bem mais poderoso que o revólver, porém lento.


 **SHEET OF MUSIC** - Peça de uma partitura com algumas notas musicais.


 **8mm REVOLVER AMMO** - Munição do 8mm Revólver.


 **303 RIFLE AMMO** - Munição do rifle.


 **DOOR HANDLE** - Maçaneta de uma porta.

 **TWO-EDGED SWORD** - Poderosa espada, a mesma usada por Anthony e Paul.

 **TORCH** - Tocha. Além de iluminar, atear fogo a objetos, serve como arma também.

 **BINDING HALL KEY** - Chave de acesso a uma sala.

 **MAGICKAL ELIXIR** - Restaura a energia para executar magias (azul). Pode ser usado 5 vezes.

 **ESSENCE OF ULYAOTH** - Um dos objetos sagrados.

## INÍCIO

Você está na mesma catedral onde se passou a aventura de Anthony e Paul. Como é tempo de guerra, ela se tornou um hospital. Examine a mesa ao seu lado e pegue a Soldier Letter #1. Vá agora para o fundo da catedral e examine o pódio para pegar o Sealed Envelope (envelope selado). Examine-o no menu e você encontra dentro dele a Soldier's Orders. Deixe o local e vá até a torre do sino. No caminho você encontra uma sala cheia de medicamentos e também a Soldier's Letter #2.



De posse desta carta, volte até a sala onde Paul ficou preso e fale com o guarda que está na porta. Mostre a ele a soldier's orders para que ele deixe seu posto e libere a porta. Entre e pegue o 8mm Revolver. Neste instante há um bombardeio e a luz do local se apaga. Ao tentar sair, você será teletransportado ao hall para pegar o livro. De volta, antes de sair, faça a



magia Shield para sua proteção e equipe-se com o revólver. Saia da sala e vá direto para o altar da catedral. Não desperdice muita munição enquanto estiver sob a magia shield. Não ande,

corra para que os monstros não o peguem. Sobre a mesa, pegue o 303 Rifle. Vá até o órgão e pegue o Sheet of Music. Ainda não é possível usar o órgão, pois não há energia para fazê-lo funcionar. Volte e vá para o corredor do lado direito da catedral e entre na sala. Derrote os três monstros que estão no local e entre na porta à esquerda. Pegue três 303 Rifle Ammo e a Torch. Saia da sala e suba as escadas. No fundo da sala, pegue mais 8mm Revolver Ammo e a Two-Edged Sword que está pendurada. Equipe-se com a espada, desça as escadas e volte para o hall principal da catedral.



## RESTAURANDO A ENERGIA

Desça as escadas que ficam atrás da mesa principal do altar e, no final dela, vire para à esquerda e entre primeiro na porta a direita. Pegue o 303 Rifle Ammo na estante. Saia da sala e entre na porta à frente. Pegue o 8mm Revolver Ammo e saia da sala. Siga em frente pelo corredor e continue pelo caminho novo. Ao chegar em uma sala, com





um estranho maquinário, pegue mais duas 303 Rifle Ammo, uma de cada lado da sala. Entre pela porta que ali se encontra. Atire nos trappers para que eles não o incomodem e entre na porta da esquerda (sua visão).

Procure pelo gerador (está iluminado) e ligue-o. Saia da sala e siga para a outra porta (da direita). Entre e vá para o fundo da sala. Pegue mais 303 Rifle Ammo que está em cima de umas caixas e procure pela caixa de fusíveis. Examine-a e use a Lucky Penny para colocar no lugar de um fusível que está faltando. Vá para o meio da sala e procure pela alavanca do gerador e ligue-a. Com a energia restabelecida, volte para a sala onde ligou o primeiro gerador e note que existe uma porta que você não consegue abrir, pois algo está a travando. Use a magia summons trapper e faça o pequeno monstro passar pelo buraco que existe ao lado da porta.

Ao chegar do outro lado, note que o corpo de um homem está bloqueando a porta. Pressione R para selecionar o corpo e depois o botão A para mandá-lo para outra dimensão. Agora, com a porta liberada, entre e pegue o 7th Order Circle of Power (Sétimo círculo do poder) para aumentar para o máximo o poder de suas magias. Saia da sala, volte até o andar superior e vá para o órgão. Ao chegar no andar do hall principal, o vitral se quebra e alguns monstros aparecem. Elimine-os e toque o órgão. A mesma portinha se abre e você pega o Door Handle (maçaneta). Agora desça os degraus e vá para o canto esquerdo da catedral onde você vê um símbolo na parede. Use a magia Reveal Invisible com o círculo da sétima ordem (sempre alinhando com o elemento oposto ao escolhido por Pious no início do jogo) para que uma porta surja. Use a door handle na porta e entre. Nesta sala, pegue um 303 Rifle Ammo e dois 8mm Revolver Ammo e vá para o fundo da sala e desça



pela escada e siga pelo corredor em L até uma porta. Prepare-se com uma magia de defesa e use o enchant item na sua espada para enfrentar vários zumbis. Após derrotá-los, siga pela única porta que existe no local. Siga pelo corredor até outra porta. Agora, nesta sala, você encontra dois zumbis e um monstro tipo Horror. O ideal é fazer um damage field rapidamente e ficar atrás do campo de

força e atacando com a espada os monstros até derrotá-los. Aqui existem 3 portas (fora a que você entrou) sendo que uma delas está trancada. Siga pela porta da esquerda. Mate os trappers que estão neste corredor e entre pela porta. Não se mexa! Execute a magia damage field e só depois se vire e tente atacar o monstro. Deixe-o chegar



perto e fique atacando com a espada até matá-lo. Pegue a Soldier Letter #3, e vá para o fundo da sala. Examine a estante para descobrir a passagem secreta. Siga em frente e mate os trappers do

corredor. Entre na sala e mate o zumbi e um trapper para depois pegar a Binding Hall Key. Volte até a sala onde existem 4 portas e entre na porta ao sul (a única que sobrou com exceção da que está trancada). Siga pelo caminho, tomando cuidado com os trappers que lá estão, até chegar a uma espécie de altar. Pegue sobre a mesa o Magickal Elixir (para restaurar a energia de magia) e volte para a sala anterior. Vá até a porta trancada e use a binding hall key. Entre e mate os zumbis. Siga em frente e entre na próxima porta. Desça as



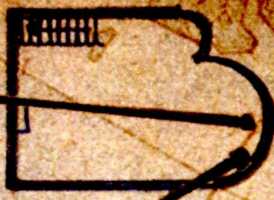
escadarias e não deixe de pegar mais 303 Rifle Ammo que estão no meio da escadaria. Ao final dela, você encontra na parede a Magickal Attack Spell Scroll (magia de ataque) muito útil e extremamente necessário para se derrotar o chefe da fase que está bem perto. Siga pela porta e por um outro corredor em L até chegar em uma porta marrom toda trabalhada. Você será indagado se deseja entrar. Responda que sim e prepare-se para enfrentar o chefe desta fase.



### Com Qual Chefe Lutar?

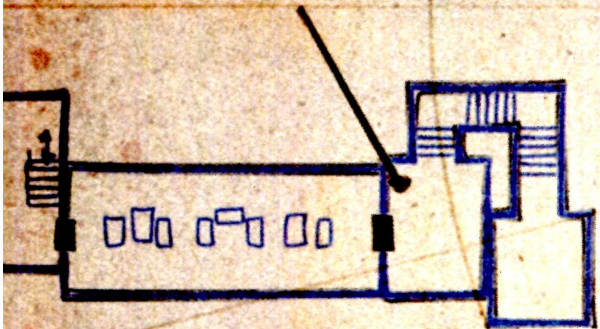
Dependendo da escolha de Pious, aqui você sempre irá enfrentar um chefe diferente. Se no início do jogo você escolheu o artefato de Chattur'gha, deverá usar magias de ataque alinhadas com o elemento Ulyaoth. Se o artefato for Xel'totath, você deverá usar magias de ataque alinhados no elemento de Chattur'gha. E se o artefato escolhido for o Ulyaoth, use magias de ataque alinhados em Xel'totath. A seguir, iremos explicar como agir em cada um dos chefes.

Two-Edged  
Sword



8mm  
Revolver  
Ammo

Soldier's  
Letter



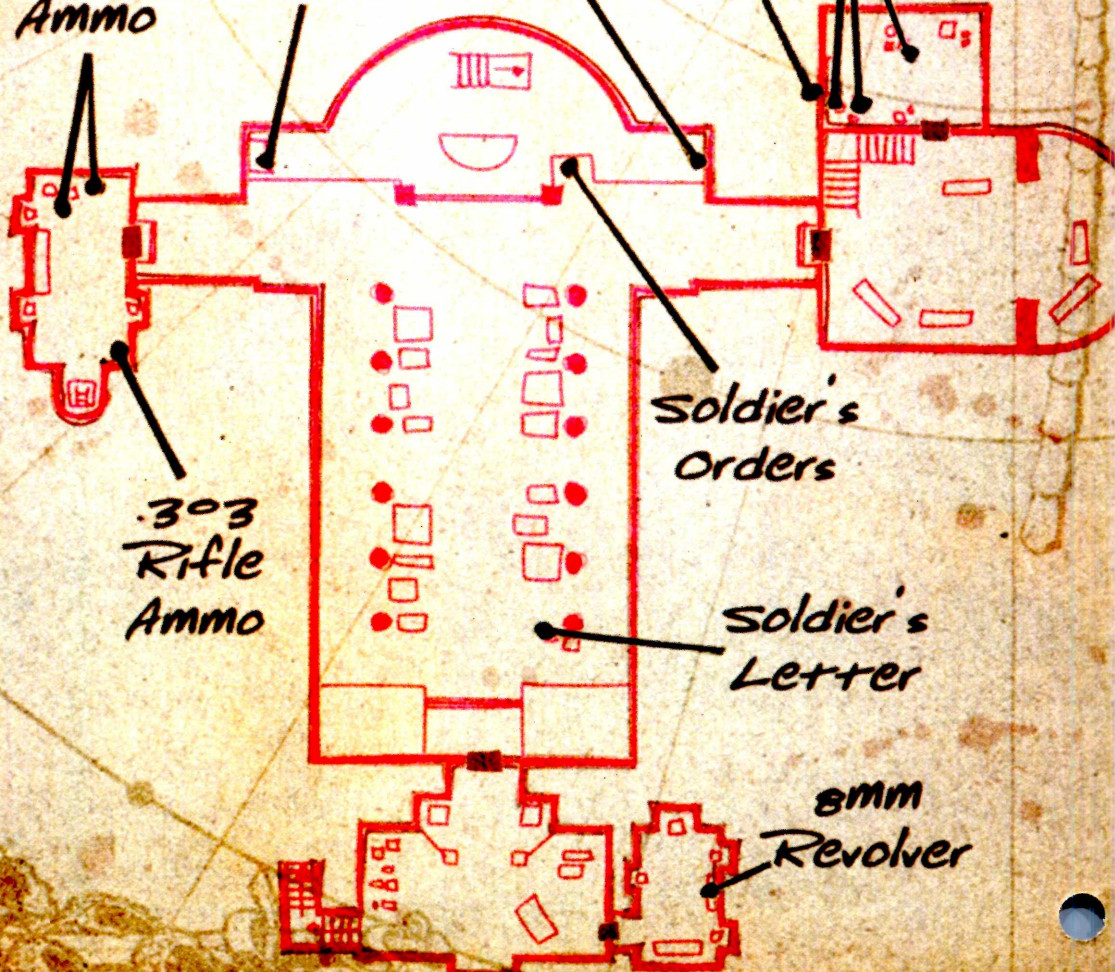
8mm  
Revolver  
Ammo

Sheet  
of  
Music

Door  
Handle

Torch

.303  
Rifle  
Ammo



Soldier's  
Orders

.303  
Rifle  
Ammo

Soldier's  
Letter

8mm  
Revolver

## CHEFE – GUARDIÃO DE CHATTUR'GHA

### Fase 1 - Ataque com magia

O guardião de Chatur'gha lançará várias esferas de energia. Para se desviar deles, basta ficar correndo de um lado para outro. Tiros também resolvem. Não chegue perto dele! Quando ele parar de soltar as esferas, cuidado com a língua dele.



Basta um tiro para que ela não o ataque. Quando o monstro começar a “brilhar”, evoque a magia Magickal Attack do terceiro círculo para acertar o guardião. Repita esta operação por três vezes.



### Fase 2 - Ataque com os Zumbis

O guardião diminui o círculo de ataque. Espere a criação de três zumbis e quando ele começar a brilhar, use o Magickal Attack. Se os zumbis chegarem perto de você, atire neles com o rifle ou o revólver. Repita a operação três vezes.



### Fase 3 - Golpe Mortal

O guardião fecha o círculo para bem próximo dele. Agora o segredo é ficar sempre mudando de lugar. Ele irá atacá-lo com as garras tentando esmagá-lo (como fez com Paul). Fique se movimentando para evitar o ataque. Continue até ele parar de atacar e começar a brilhar. Use o Magickal Attack e acerte-o três vezes que será o final deste chefe. Vá para a parte de trás e pegue o artefato tão bem guardado e veja o final de Peter.



## CHEFE – GUARDIÃ DE XEL'LOTATH

### Fase 1 - Ataque com magia

Esta guardiã irá atacar inicialmente com raios. Não fique parado, corra lateralmente (para cima e para baixo) quando ela soltar o raio. Se acaso for pego, mexa o botão



análogo para os lados para se soltar. Quando ela começar a brilhar, solte a magical attack para atingi-la. Repita três vezes.

### Fase 2 - Raios e Zumbis

Fique distante e espere que a guardiã irá soltar três zumbis. Após o terceiro, ela começa a brilhar. Hora de soltar o magical attack. Não chegue perto dela, senão será atacado por



um raio vertical, difícil de se desviar. Mate os zumbis com alguma arma. Acerte a guardiã com a magia três vezes.

### Fase 3 - Correndo em círculos

Aqui, ela irá lançar diversos raios em sua direção. O procedimento é o mesmo. Fique correndo para os lados. Quando ela parar



e começar a brilhar, ataque com a Magickal attack. Três vezes bastam para terminar com ela. Acabando com a guardiã, pegue o artefato (Essence of Chatur'gha) e veja o final de Peter.

## CHEFE – GUARDIÃO DE ULYAOTH

### Fase 1 - Desviando dos Projeteis



Nesta fase o guardião irá lançar vários projeteis em sua direção. Você poderá desviar-se deles, correndo de um lado para

outro. Poderá também atirar nos projéteis antes mesmo de serem lançados. Existe também a possibilidade de criar um campo de força com a magia damage field e poder ficar parado. Quando ele começar a brilhar, use o magical attack para atingi-lo. Faça isso três vezes.



### Fase 2 - Explodindo os Zumbis



Ele irá criar três zumbis para atacá-lo. Espere o terceiro começar a andar que o guardião irá brilhar. Solte a magia de ataque. Derrube os zumbis que sobraram com o rifle. Faça isso três vezes.

### Fase 3 - Esmagamento



Nesta fase o guardião irá tentar esmagá-lo. O procedimento é o mesmo dos anteriores e sem problemas. Quando ele parar,

ataque com a magical attack. Três vezes bastam para derrotá-lo. Pegue o artefato (Essence of Xel'lotath) e veja o final de Peter.



*Certifique-se de que os medidores de energia e sanidade de seu personagem estejam cheios ao chegar à terceira fase, pois não haverá tempo para usá-los nesta fase.*

## ALEX ROIVAS

Propriedade da Família Roivas, 2000 d.C.

Itens a descobrir



**Lucky Penny**



**Shotgun Shells**



**Basement Key**



**Chapter page**



**Winchester Shotgun**

### Para continuar a história....

Depois de terminar de ler a história de Peter, Alex recebe Lucky Penny. Saia desta sala e volte para a biblioteca. Você verá uma cena de um monstro atacando uma empregada. Ela derruba a Basement Key.

Pegue a chave para abrir a porta do porão. Desça as escadas e pegue a Winchester Shotgun que está lá e três caixas de Shotgun Shells (munição). Examine o local e encontre a caixa de fusíveis. Examine-a e coloque a lucky penny no lugar de um fusível. A luz



do banheiro do segundo andar irá se acender. Saia do porão e vá para o banheiro do segundo andar. Dentro dele, pegue o Maximillian Roiva's Journal Pg.2 que está à vista. Aproxime-se do armário sobre a pia e abra-o para conseguir o Chapter Page. Para seguir para a próxima fase, basta lê-lo.



## 10º. CAPÍTULO – O LEGADO DA ESCURIDÃO

### EDWARD ROIVAS

Propriedade da Família Roivas

Rhode Island, 1952 d.C.



Itens do capítulo



**LIQUID COURAGE** - Elixir mágico que aumenta o nível de sanidade. Edward já vem equipado com ele.



**ROIVAS FAMILY HISTORY VOL.1** - Livro da família Roivas.



**MINUTE HAND** - Ponteiro de minutos de um relógio., usado junto com o outro ponteiro.



**38 REVOLVER AMMO** - Munição do revólver calibre 38.



**SABRE** - Tipo de espada, excelente para combate corpo a corpo.



**SHOTGUN SHELLS** - Munição para a shotgun.



**DOUBLE RIFLE SHELLS** - Munição especial da double shotgun.



**ROIVAS FAMILY HISTORY VOL.2** - Livro da família Roivas.



**HOURLY HAND** - Ponteiro das horas de um relógio. Use junto com o outro ponteiro.



**ENFIELD REVOLVER** - Enfield Mk1 Star Revólver calibre 38, com 6 tiros por vez.



**BASEMENT KEY, BOTTOM HALF** - Metade de baixo da chave do porão.



**GUN CABINET KEY** - Chave do armário de armas, que você recebe de um empregado.



**ELEPHANT GUN** - Rifle com grande poder de destruição. Seu tranco é enorme, chegando a jogar seu personagem no chão. Porém é lenta.



**BASEMENT KEY, TOP HALF** - Metade superior da chave do porão.



**ITHACA DOUBLE SHOTGUN** - Shotgun de cano duplo.

## INÍCIO

Examine o local e pegue o Roivas Family History Vol.1 que está sobre a lareira. Examine o livro e encontre o Minute Hand. Agora vá para o fundo da biblioteca. Perto da outra lareira, pegue a Magick Pool Spell Scroll (ensina a magia magick pool) que está numa cadeira.

Encontre um grande relógio e examine-o. Ele está sem os ponteiros. Vá para o menu de itens e selecione o minute hand e coloque-o no relógio. Agora saia da biblioteca e vá para a cozinha. Pegue o 38 Revolver Ammo que está num dos armários. Saia e vá para a sala de jantar. Pegue o Sabre e equipe-se com ele e agora vá para o segundo andar. Pelo caminho, você irá encontrar várias munições, não deixe de pegá-las.



Coloque o hour hand (ponteiro das horas) no relógio exatamente para o horário de 3:33 que



uma passagem secreta se revelará. Entre no quarto secreto e pegue o Tome of Eternal Darkness que está sobre a mesa. Também você encontra várias munições e o Enfield Revolver. Agora, você terá que voltar para o hall principal da casa. Quando estiver saindo, Edward verá uma cena de uma empregada sendo atacada por um monstro que se torna invisível. Na fuga, ele esbarra num vaso, derrubando. Livre-se da empregada e examine o vaso quebrado para encontrar a Basement Key, Bottom half.



### Poderes Mágicos

*Para que você possa ver onde está o monstro, basta usar a magia Reveal Invisible, alinhado a um elemento que seja superior ao que Pious escolheu no início. Assim você poderá visualizar o monstro onde ele estiver.*

### PROTEGENDO OS EMPREGADOS

Depois de pegar a chave, use a magia reveal e vá para o hall principal. Você terá que proteger os seus empregados, evitando que sejam mortos pelo monstro e assim você pode ganhar itens preciosos. Fique no hall (não siga nem ataque o monstro mesmo que esteja o vendo), aguardando o ataque dele a um empregado (uma cena mostra o ataque). Quando vir a cena, corra até o quarto principal e ataque o monstro com a espada (não use armas de fogo). Acerte alguns golpes que ele irá fugir. Fale com o empregado que ele irá lhe dar a Gun Cabinet Key (chave do armário das armas). Agora, enquanto o monstro foi se recuperar, corra até o próximo quarto e use a chave no armário das armas e pegue a Elephant Gun. Saia do quarto e volte para o hall principal. Aproveite para fazer novamente a magia Reveal e aguarde o próximo ataque.



Ele será justamente no empregado que está na sala de onde você saiu. Volte para lá e ataque o monstro. Novamente ele irá fugir. Fale com o empregado e ganhe Double Rifle Shells (munição). A próxima vítima está no hall principal. Aguarde o ataque do monstro para partir para cima dele. Novamente ele foge, só que agora ele ficará no porão. Fale com o empregado e ganhe a Basement Key, Top half. Agora, no menu de itens, use a opção mix nos dois pedaços da chave. Com eles juntos, use a magia enchant item na chave para consertá-la.

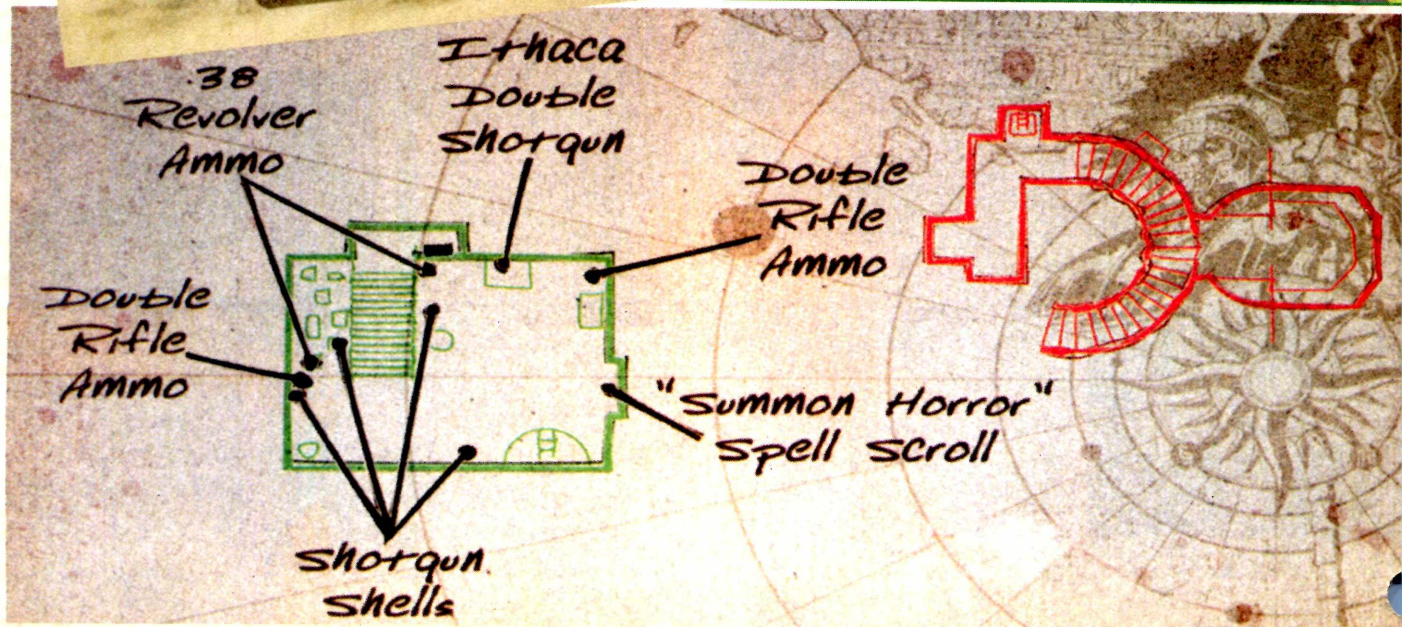


Desça as escadas e se prepare para lutar contra o obelisco. Deixe o monstro de lado (o shield dá conta do recado por enquanto) e atire no obelisco. Se o seu shield estiver acabando, saia do porão, faça novamente a magia e volte para o porão e atire no obelisco até destruí-lo (três vezes é o suficiente). Agora, mude de arma (o sabre é uma boa) e mate o monstro. Examine o local e pegue 38 Revolver Ammo, Shotgun Shells, Double Rifle Shells (munições) a arma Ithaca Double Shotgun e a Summon Horror Spell Scroll (ensina a magia para evocar Horror). Refaça a magia Shield, usando o sétimo círculo e desça pela escada que está no poço. Continue descendo pela escada espiral até encontrar dois monstros do tipo Horror. Use o magical attack e atire neles com a Ithaca Double Shotgun. Caso precise, tome o liquid of courage para elevar o nível de sanidade. Continue pelo portão largo que o chefe de fase o aguarda. Tenha seus níveis de energia no máximo. Desça a escadaria até o seu final e entre no hall. Você irá encontrar dois monstros do tipo Horror. Faça a magia damage field para se proteger e ataque com a magical attack. Use a ithaca double shotgun se acaso ficar sem energia de magia. Derrotando os monstros, siga em frente para enfrentar o guardião da fase.



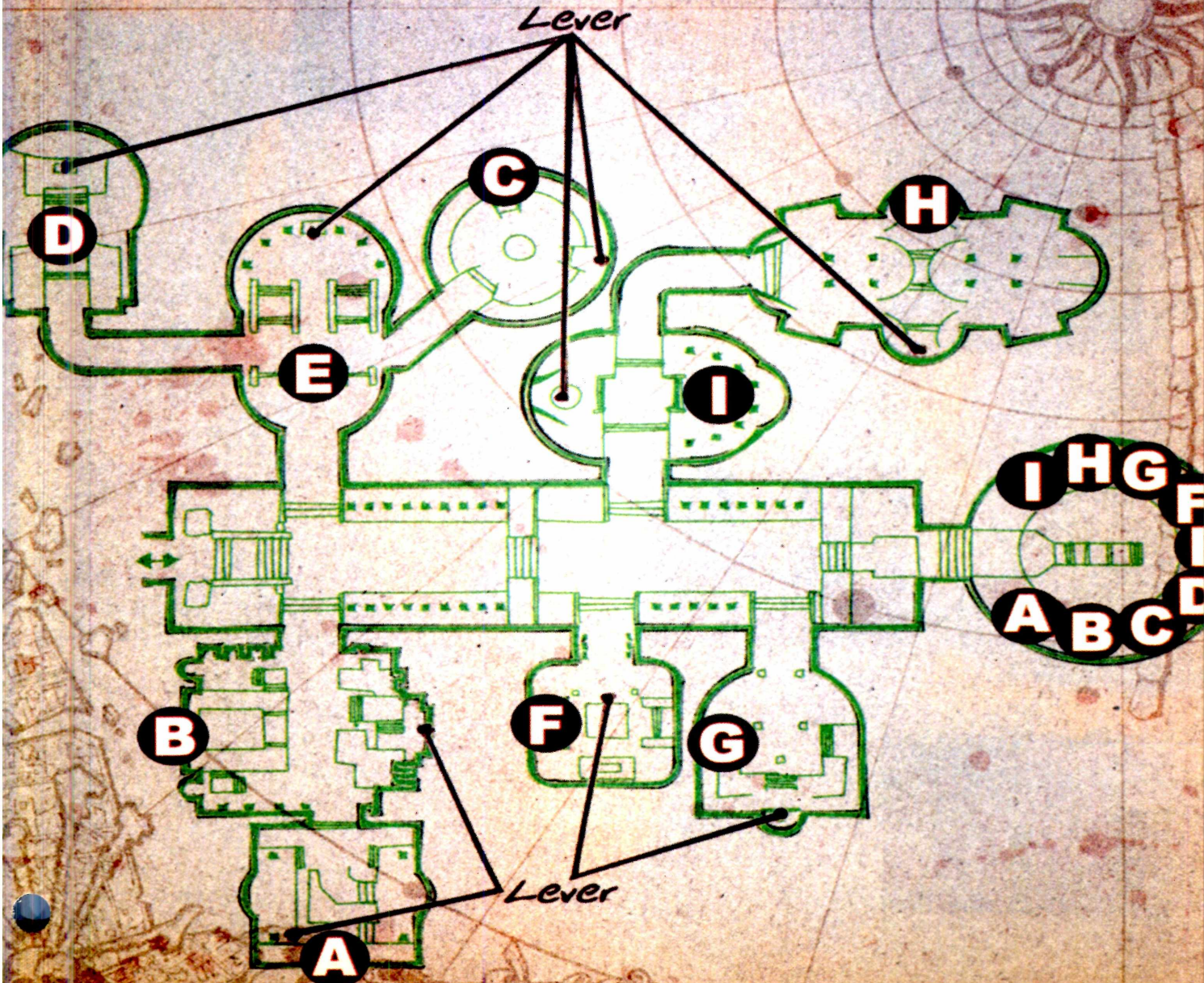
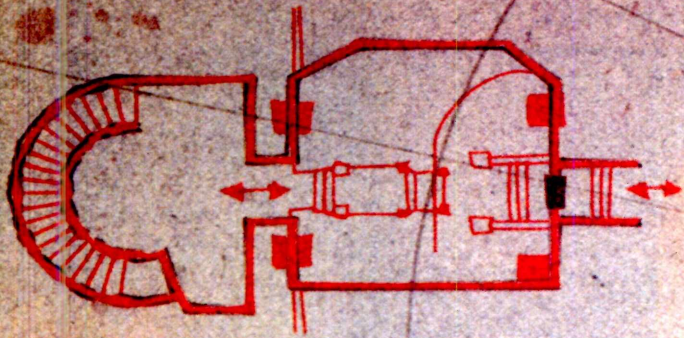
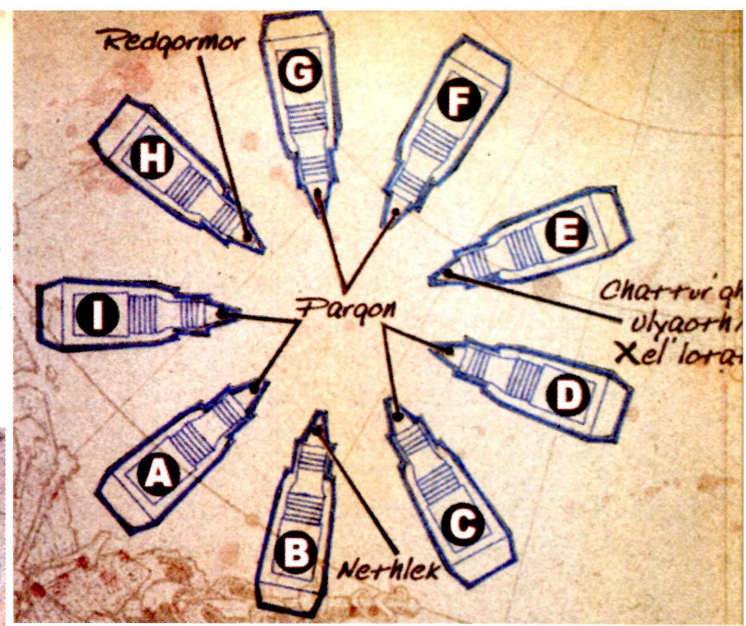
### Preparando-se para a batalha

*Não vá para o porão ainda. Recupere todas as energias. Equipe-se com a Elephant Gun e no menu vá até a opção Mode e pressione o botão para escolher a opção da arma dar dois tiros de uma só vez. Use a magia Shield, usando o sétimo círculo do poder (a mais poderosa). Refaça a magia Naval Invisible para ver onde está o monstro.*



### Estilos de luta

O monstro que está no hall da cidade dos guardiões é uma criatura similar em tamanho e forma que Maximillian enfrentou. Este, porém, é mais forte em magia e resistência. Note que este monstro poderá ser diferente, pois vai depender sempre da escolha de Prows no início do jogo. A seguinte estratégia é válida para qualquer tipo de monstro que surge aqui.



## CHEFE – O GRANDE GUARDIÃO

Armas sugeridas e magias sugeridas

**Ithaca Double Shotgun** - Use a magia Enchant alinhado ao elemento que vença o elemento escolhido por Pious e coloque no set mode para esta arma dar um tiro por vez.

**Dispel Magick** - Usando o quinto círculo do poder. É aconselhável colocar esta magia nos botões de acesso rápido.

**Magickal Attack** - Use esta magia com o terceiro círculo para maior rapidez. Coloque nos botões de acesso rápido.

**Magick Pool** - Sob o alinhamento de Mantorok para recuperar suas energias.

**Shield** - Edward vai precisar desta magia para poder prosseguir em segurança por algumas áreas.

**E**sta batalha consiste em uma fase única e você não terá grandes problemas se usar as magias magickal attack e damage field. O guardião não estará sozinho nesta batalha. Um monstro do tipo Horror está no meio do caminho. Primeiro, faça a magia damage field para se



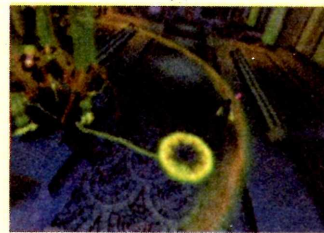
proteger e a partir daí, comece a atacar o monstro Horror com a shotgun. Quando puder, fique andando para poder recarregar a sua energia azul (magia) e se for atacado, volte para dentro do campo de força. Quando o monstro Horror for derrotado, vá em direção ao guardião e no momento oportuno, use a magia dispel magick, usando o quinto círculo de poder para derrubar o campo de força dele. Feito isso, atire com a shotgun. Se o guardião estiver sem o campo de força, o seu tiro irá atingi-lo e ele se



transformará em uma esfera luminosa. Neste estado, nada o atinge e ele irá ficar vagando até encontrar um local mais seguro para



voltar à forma antiga. Fique seguindo esta esfera luminosa e logo que o guardião surgir novamente, atire com a shotgun ou use a magia magickal attack antes de ele formar o campo de força novamente. Caso não consiga evitar que ele faça o campo de força, você precisará repetir toda a ação novamente, fazendo um campo de proteção para Edward, desfazer a proteção do guardião e atacá-lo com a arma ou magia. Se por acaso o guardião



criar alguns zumbis para atacá-lo, ignore-os. Não faça deles a sua prioridade de ataque, senão você não terá tempo para desfazer a proteção do guardião e nem energia de magia suficiente para derrotá-lo.

### Siga o Mapa

*Esta parte do jogo pode parecer um pouco confusa, mas se você seguir o mapa, não vai ter muitos problemas. O que acontece é que, como você não precisa seguir necessariamente a ordem dos painéis, algumas informações poderão estar atrasadas ou diferentes em relação ao que você irá fazer. Por exemplo: entrando na seção A, você irá acionar o primeiro terminal escolhendo a runa certa e depois enfrentar os monstros das seções A e B, pois é o único caminho para a saída. Como você precisa acionar o terminal da seção B, quando voltar a ela, não haverá mais monstros a derrotar, pois você já o fez anteriormente.*

## A CIDADE DOS GUARDIÃES

Com o guardião derrotado, prossiga em frente até chegar a um grande portão amarelo. Entre e você estará na sala do nono círculo do poder. Este é um círculo que não é usado por você para evocar magias, e sim para realizar algumas tarefas (nove) e colocar as runas no local certo para que você possa liberar uma arma contra os inimigos desta cidade. Dentro da sala, comece indo pelo lado



direito. Você vê nove terminais. Vamos nomear o primeiro de A, o próximo de B e assim sucessivamente.

## ACIONANDO AS RUNAS

Acione os terminais um a um. Você será teleportado a um local onde terá que colocar ou escolher uma runa. Faça isso e volte para o teleporte. Você sairá num novo local e deverá derrotar os monstros para poder sair da área.



**A – Pargon** – Aqui você encontra um monstro do tipo Horror e um guardião do tipo uma aranha. Use o shield para proteção e use a magia magickal attack para atacar Horror. Use a shotgun para acabar com ele. Agora vá



até onde está o guardião e use a magia dispel magick para acabar com o campo de força. Dê um tiro com a shotgun e o guardião vai virar uma esfera de energia. Antes de sair atrás dele, note uma alavanca que agora está acessível, pois ele saiu da frente dela. Acione-a para que a porta de saída (onde tem um campo de força vermelho) fique liberada. Agora vá atrás do guardião e derrote-o da mesma maneira de sempre. Espere que ele fique visível e atire com a shotgun ou use a magia magickal attack. Depois de matá-lo, prossiga pelo portão que você liberou e irá cair na seção B.

**B – Nethlek** – Você ira enfrentar o mesmo guardião. O procedimento é o mesmo, acabe com o escudo dele e ataque com a shotgun ou a magickal attack. Tenha cuidado ao subir as escadas, pois existem vários trappers que podem lhe incomodar a tarefa. Acabando com o monstro, procure a alavanca para liberar a saída. Ela fica próxima ao local onde o monstro estava quando você entrou nesta seção. Prossiga e você estará no corredor de acesso à sala dos terminais. Entre novamente na sala e escolha o terminal seguinte.

**C – Pargon** – Aqui também será o mesmo guardião que você irá enfrentar, portanto, sem muitos segredos. A alavanca para abrir a porta está no alto de uma escadaria. Saia e você irá parar na seção E.

**D – Pargon** – Aqui o trabalho é tranquilo. Quando você aparecer na sala, basta soltar uma magia de ataque para matar os trappers que estão espalhados. Siga em frente para encontrar a alavanca e saia pela porta liberada. Você irá parar na seção E, e posteriormente no corredor de acesso aos terminais.

**E** – Escolha a runa que vence a escolhida por Pious – Entre atirando para que o monstro não tenha tempo de fazer a magia do campo de força. Caso não tenha conseguido atingi-lo, prossiga da mesma maneira. Acabe com o campo de força e atire ou use a magia de ataque. A alavanca para abrir o portão está no alto da sala. Prossiga e você irá parar no corredor de acesso aos terminais.



**F – Pargon** – Outra tarefa bem simples e sem inimigos. Desça as escadas e no buraco que fica no centro da sala você irá encontrar num dos cantos a alavanca. Após acioná-la, Edward vai ter um delírio que vai ser curado com o liquid courage que ele possui. Prossiga descendo a sala e volte para o corredor de acesso aos terminais.

**G – Pargon** – Siga sempre pelo caminho até encontrar a alavanca. Liberado o caminho, irão surgir três monstros (um zumbi, um Horror e um trapper. Cada um com um alinhamento diferente). Use a magia shield para se proteger e o magickal attack para derrotar pelo menos o trapper de uma vez e derrubar o zumbi. Concentre-se no Horror e use a elephant gun ou a shotgun com a magia enchant item. Depois de derrotar, mate o zumbi e prossiga pela saída, que fica descendo o cenário. Você irá parar no corredor de acesso aos terminais.

**H – Redgormor** – Depois de escolher a runa, logo que aparecer na sala, atire e dê alguns passos para frente, pois há um monstro do tipo Horror. Continue atirando até derrotá-lo. Siga em frente e quando chegar à pequena ponte solte uma magia de ataque para acabar com os trappers que estão no local. Siga em frente e acione a alavanca. Siga para a direita e você irá parar diretamente na seção I.



**I – Pargon** – Siga em frente que logo você verá a alavanca na parte superior da sala, porém, antes de acioná-la, desça e veja dois monstros do tipo Horror lutando. Rapidamente solte uma magickal attack para acertar os dois. Caso consiga, solte novamente e quanto ao monstro que restar, use a shotgun para acabar com ele. Volte e acione a alavanca. Prossiga pela saída e você vai estar no corredor novamente. Entre na sala dos terminais.

Se você acionou corretamente todos os terminais e acertou todas as runas corretamente, o círculo do nono poder foi acionado. O que resta a Edward fazer é sair do local pelo mesmo caminho que veio. Ignore os inimigos (se houver). Suba a escadaria e quando passar pela sacada, você irá ver o que causou o acionamento do nono círculo do poder. Veja o final de Edward.



## ALEX ROIVAS

Propriedade da Família Roivas, 2000 d.C.

Itens a descobrir



Pickax



Crankshaft



Stethoscope



Chapter Page



Essence of Ulyaoth

Para continuar a história...

**D**esça até o porão e logo depois das escadas, do lado esquerdo e perto dos barris, pegue a Pickax (picareta). Suba para o segundo andar e vá em direção ao corredor onde tinha um vitral. Você verá uma marca na parede do lado direito, como se existisse uma porta. Use a pickax para encontrar a porta. Entre e Alex terá um delírio. Ela vai saber o que aconteceu com Maximillian e seus empregados. Depois da cena, vá até



o centro da sala e use a magia Dispel com o terceiro círculo de poder para desfazer o campo de força. Pegue o Stethoscope e o Journal of Maximillian

Roivas, Closing Notes. Arme-se com a shotgun e saia do quarto. Alguns zumbis estarão à solta pela mansão. Volte para o porão e procure o cofre. Use o stethoscope para descobrir a combinação. Para abrir o cofre, você precisa ser um pouco cuidadoso e preciso com a movimentação do joystick. Um mínimo de erro é tolerável, portanto procure girar a combinação um pouco mais lentamente. A combinação do cofre é a seguinte: Gire o botão para a direita até chegar no número 59. Ao ouvir um clique pare. Agora mova o botão para a esquerda até o número 83. Pare ao ouvir o clique. Depois para a direita novamente até o número 45 e pronto. Abra o cofre e pegue a Essence of Ulyaoth, o Crankshaft (uma espécie de alavanca), uma Letter from Edward (carta de Edward) e o Chapter Page para continuar o jogo.



## 11º. CAPÍTULO – GUERRA É GUERRA

### MICHAEL

Meio Leste, 1991 d.C.

Itens do capítulo



**FIRE AX** - Machado de bombeiro. Poderoso. Equipamento inicial de Michael.



**FLASHLIGHT** - Lanterna para locais escuros. Equipamento inicial.



**ESSENCE OF XEL'LOTATH** - Michael recebe logo no início do jogo.



**EFFIGY (warrior)** - Estátua vermelha do guerreiro.



**EFFIGY (sorcerer)** - Estátua azul do mago.



**OICW SPECIAL FORCES RIFLE** - Espécie de metralhadora do exército. Pode ser ajustada para dar um, três ou 30 tiros por vez.



**5.56 RIFLE AMMO** - Munição do rifle acima descrito.



**GLOCK 18C PISTOL** - Pistola do exército. Eficiente e rápida.



**9MM PISTOL AMMO** - Munição da arma acima descrita.



**OICW GRENADES** - Munição do Rifle OICW. Muito poderosa a ponto de matar o próprio Michael se o alvo estiver muito próximo.



**GOLD AMULET** - Usado em combinação com outro objeto, serve como uma chave.



**STAFF** - Uma longa vara. É usado em combinação com o gold amulet.



**EFFIGY (Scholar)** - Estátua verde do estudante.



**ENCHANTED GLADIUS** - Poderosa espada que possui uma magia infinita. Porém só pode ser usada por Alex.



**PLASTIC EXPLOSIVE** - Explosivos plásticos para destruir uma ponte.



**DETONATOR CAPS** - Usado em combinação com os explosivos.

## INÍCIO

Depois de Michael receber os itens Artifact, Blue Sorcerer Effigy e a Red Warrior Effigy de Roberto, vários zumbis irão surgir. Equipe-se com o



Fire Ax para defender-se e procure pelo corpo de um soldado que está próximo à porta. Com ele você pega o OICW Special Forces Rifle, a 5.56 Rifle Ammo (munição do rifle), a Gloc

18C Pistol, a 9mm Pistol Ammo (munição) e a OICW Grenades (munição do rifle). Equipe-se com a Glock

e no menu use a opção Mode e deixe ela com três tiros de uma só vez. Saia pela porta e entre no corredor. Cuidado com o monstro com asas que está no local. A tática é a de



sempre. Espere ele chegar bem perto e quando ele abrir as asas, atire ou acerte-o com o Fire Ax e saia de perto. Faça isso até derrotá-lo ou simplesmente



desvie-se dele e siga em frente. Na outra sala, desça pelo buraco que está no meio da sala. Neste corredor, elimine todos os inimigos antes de subir qualquer

escada. Com a área limpa, volte até a primeira escada e suba. Tenha cuidado, pois Michael ainda não tem o livro que possibilita execu-

tar magias. Entre na sala e logo que sair do buraco siga para o alto da tela e pegue o Gold Amulet. Saia da sala pelo mesmo caminho e só enfrente os inimigos se a sua barra de energia de sanidade (verde) estiver muito baixa, caso contrário, fuja. De volta ao cor-



redor, suba a próxima escada e derrote os zumbis que estão no local. Vá até o centro da sala e pegue o Staff. Volte pelo mesmo caminho que veio para o corredor. Suba a próxima escada.

redor, suba a próxima escada e derrote os zumbis que estão no local. Vá até o centro da sala e pegue o Staff. Volte pelo mesmo caminho que veio para o corredor. Suba a próxima escada.

## RESOLVENDO A QUESTÃO

Nesta sala Michael encontra um modelo em miniatura da cidade de Clay. Mais adiante, onde você vê um raio de sol, existe um pequeno buraco no chão. Agora vá para o menu de itens e combine (mix) o gold amulet e o staff. Agora escolha a opção

Use para colocar o bastão no buraco. Veja no modelo que existem uma torre bem alta e dois domos (semicírculos). Direcione a luz do sol para o primeiro domo (ele soltará



uma fumaça) até ele liberar um espelho em outra parede. Faça o mesmo com o outro domo. Depois disso, direcione a luz na torre de forma que ela pegue nos dois espelhos e abra uma porta secreta atrás de Michael.



## CONTINUANDO A JORNADA

Ao tentar sair da sala, Michael será teleportado até o hall para pegar o tome of eternal darkness e assim, finalmente,



poder usar as magias. Com o tomo em mãos e adicionado ao incrível arsenal, Michael é o personagem mais poderoso e versátil do jogo. Tem uma resistência acima do normal, pois dificilmente se cansa e

agüenta bem os danos. Só tome cuidado para não depender muito de magias, pois a barra de energia de magias dele é bem pequena. Desça as escadas, elimine os trappers que estão no local

e suba a escada que esta à sua frente. Use o damage field para a sua proteção e atire nos dois monstros do tipo Horror que estão na sala.



Siga em frente até a próxima escada. Desça e siga pelo corredor. Ignore a escada à esquerda e siga em frente até encontrar um buraco quadrado no chão. Três vermes irão surgir dele. Atire para eliminá-los. Um campo de força impede o seu progresso. Use a magia Dispel magick



com o quinto círculo do poder para desfazer o campo de força e pegar a Emerald Effigy (estatueta esmeralda). Com a estátua em sua posse, volte até a escada que passou antes e suba por ela. Quando

estiver dentro da sala, use a magia damage field para sua proteção e mate o zumbi e o monstro do tipo Horror. Você pode usar o magick attack e também alguns tiros resolvem. Se não estiver equipado com o OICW Rifle, faça-o agora e use a magia enchant item alinhado com o elemento que é superior ao escolhido por Pious. Usar esta magia na arma ajuda e muito a derrotar mais facilmente os inimigos. Desça a escada que fica no centro da sala. Um zumbi está bem próximo de você, portanto fique pronto para atirar. Mate os zumbis que estão no corredor e a criatura alada que está no fim do caminho. Entre pela porta à sua frente.



Mate os trappers que estão neste hall e entre pela única porta disponível. Vários zumbis estão nesta sala, por isso entre atirando e, quando puder, faça a magia damage field ou magickal attack. Depois de eliminar todos, examine a sala e veja um enorme bloco com um sinal estranho. Mais à frente existe uma porta e na parede ao fundo, note uma estranha marca nela, que parece uma porta escondida.

## O ENIGMA DAS ESTÁTUAS

Depois de eliminar os três zumbis que estão na sala,



Michael precisa colocar as três estátuas no lugar correto. Um erro fará com que um monstro apareça e você tenha o trabalho de derrotá-

lo. Para isso faça o seguinte:

coloque a estátua vermelha no painel do Sorcerer.; coloque a estátua verde no painel do Warrior.; coloque a estátua azul no painel do Scholar.



Com isso uma escada secreta se abre, na sala onde você encontrou os trappers. Volte até ela e desça a escada para pegar a Enchanted Gladius, uma poderosa espada que tem magia infinita. Porém só uma pessoa pode usá-la.

## CONTINUANDO A BUSCA

Saia da sala secreta e volte ao hall onde você encontrou



o enorme bloco com um estranho sinal. Use a magia summons trappers e quando estiver controlando o trapper, faça a magia dele na pedra para teleportá-la para outra dimensão. Desça a

escada. Mate os trappers que estão no local e siga em frente. Desça novamente a escada e vá para o norte para pegar o Bind Spell Scroll (ensina magia Bind) que está numa espécie de altar misterioso. Volte e siga em frente

para encontrar dois monstros do tipo Horror, fechados num campo de força. Aqui você precisará usar a magia Bind com o círculo do sétimo poder e alinhado com o elemento Mantorok, para que



um dos monstros se torne o seu aliado. Assista à luta e quando um deles for morto, a barreira sumirá e será a hora de atacar. Use o OICW rifle com a OICW grenades como munição. Ele não dará muito trabalho, pois já está



bastante debilitado. Vá até o fundo da sala e pegue o Plastic Explosive e Michael terá uma visão de onde deverá usar este item. Volte todo o caminho até a sala onde tinha a enorme pedra

bloqueando o caminho. Agora vá até a parede que tem uma estranha marca e use a magia reveal invisible com o sétimo círculo do poder e alinhado com o elemento que é superior ao escolhido por Pious. Com a porta revelada, entre por ela. Siga o caminho até encontrar um corpo no chão, antes de um lugar com o piso amarelo.

Examine o corpo para encontrar o Detonator Caps. Agora para Michael poder passar pelo local onde o piso



é amarelo você deverá usar a magia Shield com o sétimo círculo do poder para poder andar tranqüilamente até o final do corredor e chegar até a ponte. Ao tentar atravessá-la, Michael será atacado novamente pelos três vermes. Atire para eliminá-los.

### TRÊS MINUTOS PARA A DETONAÇÃO

Vá para o seu inventário e combine (mix) o plastic explosive com o detonator caps para obter o C4 Bomb. Porém, esta bomba sozinha não tem o poder de destruição desejado. Para isso, use a magia



enchant item com o sétimo círculo do poder e alinhado com qualquer elemento, na bomba. Coloque a bomba bem no centro da ponte e saia

correndo. Michael tem três minutos para sair do local. Equipe-se com o OICW Rifle e se ainda tiver um pouco de magia shield em Michael, aproveite para usá-la quando for passar pelo corredor com o piso amarelo. Não pare para lutar contra os monstros. Volte o mais rápido possível pelo mesmo caminho até encontrar a saída. Use o flashlight se o caminho estiver muito escuro. Se a bomba explodir antes de você encontrar a saída, é game over na certa. Saia para ver o final de Michael.




## 12º. CAPÍTULO – O GUARDIÃO DA LUZ


### ALEX ROIVAS

Propriedade da Família Roivas, 2000 d.C.

Itens do capítulo

 **BROWN PAPER PARCEL** - Um embrulho misterioso que contém vários objetos úteis.

 **ESSENCE OF XEL'LOTATH** - A última chave para o confronto final.

 **ENCHANTED GLADIUS** - A espada encantada que Michael encontrou. Ela é poderosa e somente ela tem efeito em Pious.

 **PEDESTAL FRAGMENT** - Fragmentos de um pedestal.

## INÍCIO

Alex precisa sair desta sala e ir até a sala do observatório. Cuidado que pelo caminho estão vários monstros para impedir o seu progresso. Equipe-se com a Enchanted Gladius e derrote seus inimigos mais facilmente. A magia Shield com o sétimo círculo do poder também é muito útil neste momento. O observatório fica depois da porta que está no início da biblioteca.



### O ENIGMA DO OBSERVATÓRIO

Vá até o telescópio e use o crankshaft para posicionar o reflexo da luz, que deverá refletir nos espelhos certos. Após acertar todas as três posições, a luz irá refletir sobre um globo no chão. A luz irá acionar o mecanismo que fica no porão, abrindo uma passagem. Este é o caminho que



Alex deverá prosseguir. Saia do observatório e siga para o porão. Quando Alex passar pelo hall principal, ela será interrompida pela campainha. Alguém deixa o Brown Parcel (pacote marrom). Abra o pacote e você vai obter a Essence of Xel'lotath e a Enchanted Gladius. Equipe-se com a espada e vá para o porão.

Entre na outra sala e desça pela passagem recém-aberta. Desça as escadarias e prossiga sempre em frente (pelo mesmo caminho que Edward fez) até passar o grande portão.



### Salve seu jogo

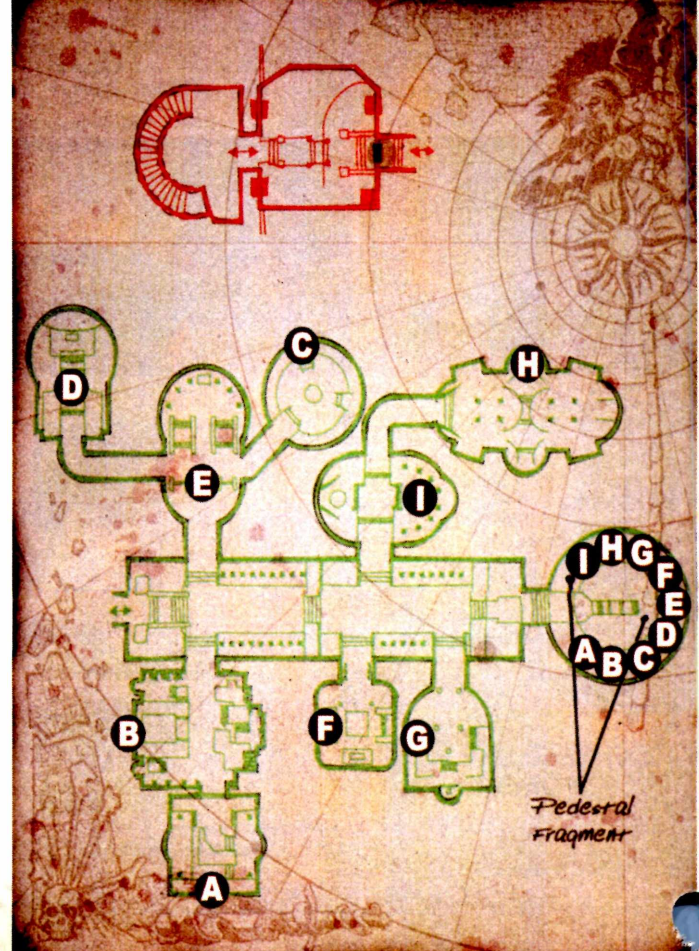
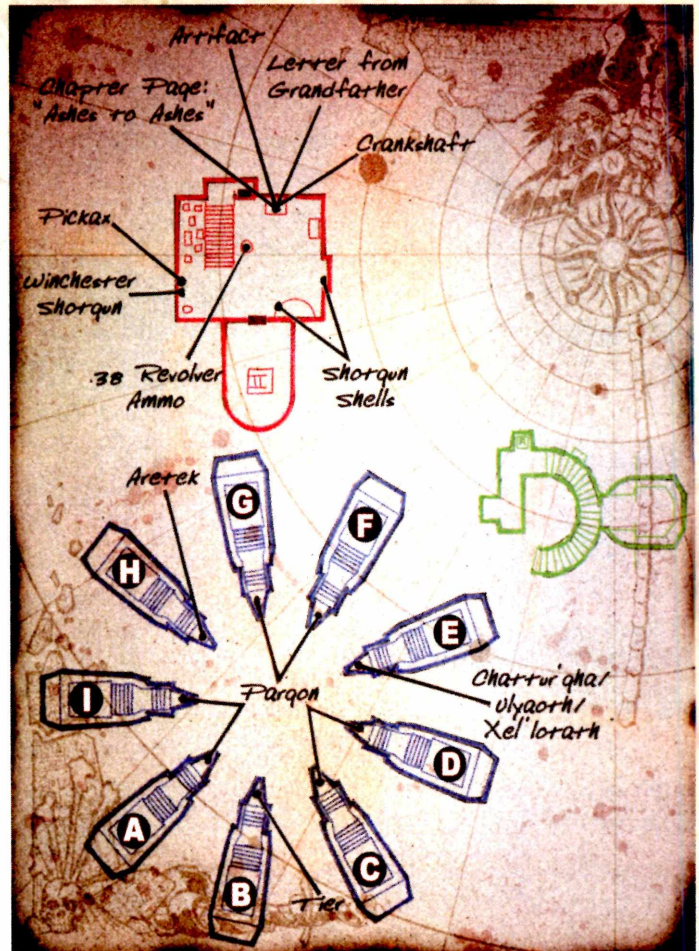
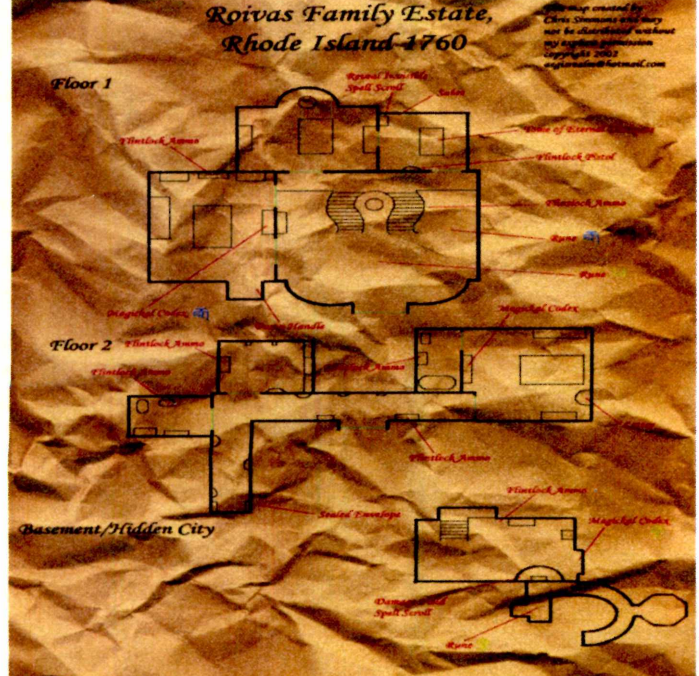
*É aconselhável salvar o seu jogo antes de prosseguir, pois se algo acontecer, você poderá retornar a partir deste ponto para qualquer outra tarefa ou item que esqueceu de pegar.*

Agora Alex está no hall de acesso aos terminais, porém o chão está coberto por uma magia (está amarelo). Agora vem a parte mais trabalhosa e cansativa do jogo. Execute a magia shield como sétimo círculo

do poder. Esta magia não será suficiente para que Alex chegue até o portão de entrada. Note que os portões laterais também estão selados com um escudo vermelho. Ao chegar próximo do terceiro portão (da direita), suba as escadas e fique na pequena área que não contém magia. Daqui você terá que executar a magia dispel magick com o sétimo círculo do poder para quebrar a barreira que existe na frente do portão. Se caso não tiver mais energia de magia, fique andando nessa pequena área por alguns momentos até que ela se recarregue e você possa executar a magia shield para completar o percurso até o portão de acesso aos terminais. Essa tarefa será constante de agora em diante, (com exceção da magia dispel no portão que é só desta vez), pois você terá que executar as mesmas tarefas de Edward.

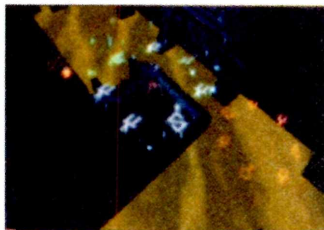


Entre na sala dos terminais. Examine a sala para encontrar dois Pedestais Fragments (fragmentos do pedestal). Use a opção mix e depois a magia enchant item para recuperar a peça. Dirija-se ao pedestal incompleto que está bem à frente e coloque a peça para completá-lo. Agora Alex precisa fazer funcionar o círculo do poder. Para isso, coloque os três artefatos que estão em seu poder no local do pedestal para ter acesso aos terminais. Com tudo funcionando, vamos ao acesso dos terminais.

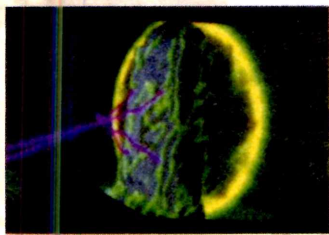


**A – Pargon** – Aqui existem três monstros do tipo Horror, atrás de um campo de força. Use a magia Bind com o sétimo círculo de poder e alinhados com o elemento Mantorok para que um deles se torne seu aliado. Quando restarem dois, faça a magia novamente e quando um deles morrer, o campo de força será desfeito e você poderá atacar o que restou. Use a Enchanted Gladius que é uma boa opção. A saída o levará direto ao setor B. Logo na entrada, solte uma magia dispel com o sétimo círculo do poder para desfazer o campo de força que fica na saída. Use a magia shield e siga pela esquerda e suba as escadas. Cuidado com os trappers e siga em frente até o final. Desça as escadas e siga para a saída. Você estará no hall de entrada dos terminais. Use novamente o shield para poder chegar até o portão.

**B – Tier** – Você irá surgir no alto da construção. Basta seguir pela direita e chegar à saída. Ela estará liberada se você passou antes no terminal A. Faça a magia shield e vá pelo hall até a sala dos terminais.



**C – Pargon** – Aqui a tarefa é bem fácil. Note que existem três pilares que têm os símbolos dos três elementos. Basta fazer Alex ficar o mais próximo possível do centro e soltar a magia Magickal attack com o sétimo círculo do poder alinhado com o elemento Mantorok que a saída estará liberada. Você irá sair no setor E. Ande um pouco para dentro da sala e



solte uma magickal attack para matar os trappers que estão no local. Siga em frente e suba as escadas no sentido sul e siga em frente para a saída. Use o shield e vá para a sala dos terminais.

**D – Pargon** – Use a magia reveal invisible alinhado com o elemental superior aos da cor dos trappers para que eles fiquem visíveis e depois atire neles com o revólver. Siga para o sul para a saída e você vai entrar no setor E novamente. Saia deste setor e volte à sala dos terminais.

**E** - Escolha a runa que vence a escolhida por Pious. Se você escolheu os setores C e D anteriormente, não terá problemas aqui. Se não, basta somente atirar nos trappers e voltar para o hall e novamente ir até a sala dos terminais.

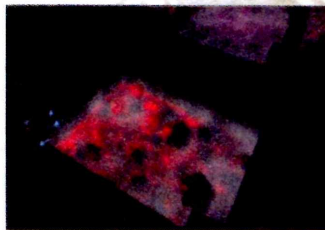


**F – Pargon** – Note que o chão está com uma cor diferente. Ande devagar (pressionando o botão X) e saia deste setor pelo sul. Se você correr aqui, será atacado por um monstro e que poderá ser fatal. Volte para o hall e para a sala dos terminais.

**G – Pargon** – Aqui você terá que usar três magias. Primeiro, faça a magia summon trapper da cor do painel em que aparece a foto dele. Faça o trapper entrar no círculo na frente do painel e pronto. Faça o mesmo com o zumbi (summon zombie) e o Horror (summon horror), sempre observando as cores que devem ser feitas as magias. Volte para a sala dos terminais.



**H – Aretak** – Use a magia magickal attack para eliminar os trappers ou o revólver. Passe pela ponte e siga pela direita que você irá para o setor I. Para passar este setor, basta fazer a magia reveal invisible com o sétimo círculo do poder, alinhado com o elemento superior ao escolhido por Pious, para que a ponte apareça e permita a sua passagem. Volte para a sala dos terminais para acionar a última runa.



**I – Pargon** – Se você foi ao setor H antes, não há nada a fazer somente sair e voltar à sala dos terminais. Caso contrário, leia as últimas instruções do setor acima.

## CHEFE FINAL: PIOUS

Armas e magias sugeridas

**Enchanted Gladius** - Esta poderosa espada possui uma magia infinita.

**Dispel Magick** - Usado com o sétimo círculo para quebrar o escudo de Pious.

**Shield** - Ajuda em alguns momentos a evitar os ataques de Pious, pois Alex se cansa facilmente.

**Magick Pool** - Usado com o terceiro círculo do poder e alinhado com Mantorok, é útil na segunda fase da batalha.

**Recover** - Use-o com o terceiro círculo, para maior rapidez e nos raros momentos em que você tem para recuperar suas energias.

### 1ª. Fase - Destruição do Artefato

Pious move-se bem rápido para quem tem mais de 2000 anos de idade. Ele sempre partirá para cima de Alex, por isso, seja rápido em suas decisões. Sua tarefa é destruir o artefato que Pious está protegendo.



Logo que você tiver o controle de Alex, faça a magia shield com o quinto círculo do poder para ter alguma proteção. Com a Enchanted Gladius em mãos, parta para cima de Pious, pois é o único meio de quebrar a barreira que ele colocou no artefato. Após receber

um golpe com a espada encantada, o artefato ficará visível e vulnerável. Vá para onde está o artefato e ataque-o com a espada.



Isso fará com que ele mude de local. Procure a nova posição do artefato e continue atacando. Se acaso não encontrar, volte a atacar Pious para descobrir a posição dele. Vá repetindo esta operação. Você irá notar que os espíritos dos guerreiros passados



tomarão o seu lugar por alguns instantes, ajudando-o na tarefa de destruir o artefato maligno. Sempre que puder, use a magia

recover alinhado com o elemento chatur'gha para restabelecer um pouco da sua energia vital. O artefato será destruído após 15 golpes desferidos.

### 2ª. Fase - Pious está Vulnerável!

Após a destruição do artefato, Pious pode receber danos e não tem mais a barreira protetora que impedia qualquer ataque a ele. Use a magia magickal attack com o terceiro



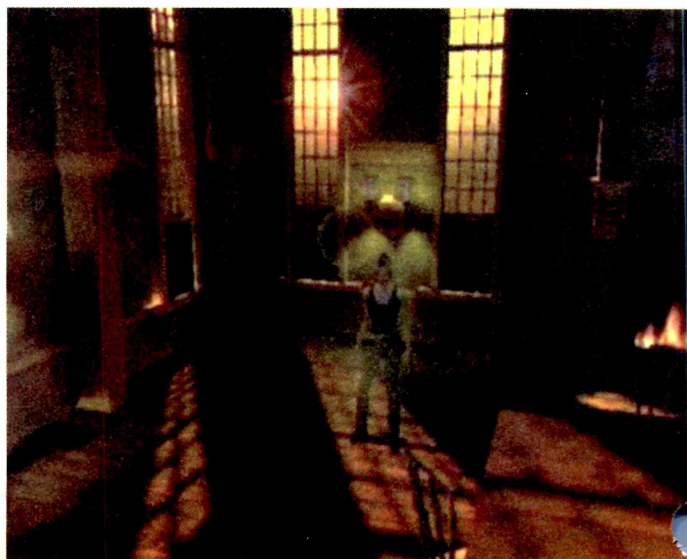
círculo (por ser mais rápida) e também a Magick Pool com o alinhamento em Mantorok para atacar e drenar as energias de

Pious. O ataque com a enchanted gladius é eficiente mas se desejar, use a magia enchanted item, alinhado ao elemental superior ao escolhido por Pious no rifle. Com isso você poderá atacá-lo à longa distância. Após atacá-lo vinte vezes, Pious tombará vencido. Assista ao final.



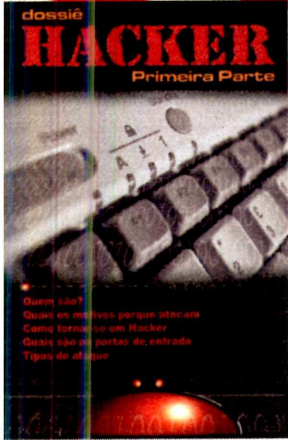
### O Que Fazer?

*Após o movie, você descobre que o monstro que enfrentou e derrotou o aliado de Pious, não é flor que se cheire também. Alex se dá conta de que pode ter liberado uma criatura pior do que Pious estava evocando. Neste momento, o espírito de seu avô surge com a solução. Você deverá escolher uma runa para acionar o nono círculo do poder e enviar esta nova criatura de volta a dimensão dela. Não se preocupe em escolher à runa certa. Caso você tenha errado na escolha, o avô de Alex lhe informa do erro, bastando você escolher a runa correta.*





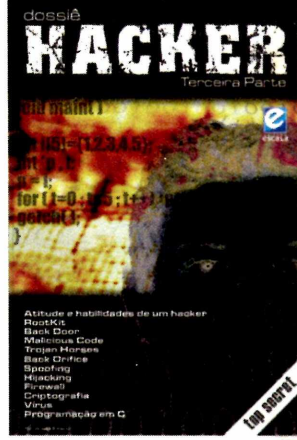
# NAVEGUE TRANQUILO SEM PREOCUPAÇÕES



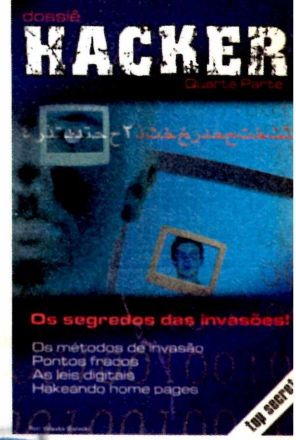
L - HACKER - 01 - R\$4,90



L - HACKER - 02 - R\$4,90



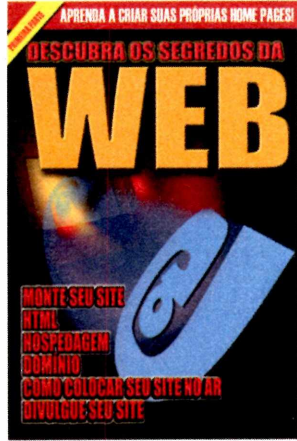
L - HACKER - 03 - R\$4,90



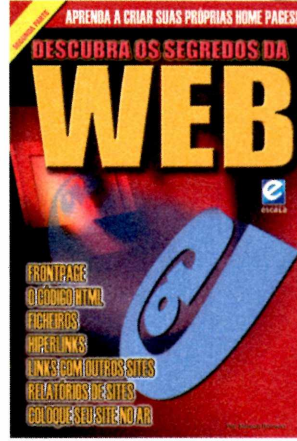
L - HACKER - 04 - R\$4,90



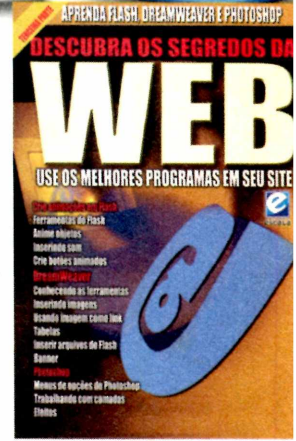
L - MCHACKER - 01 - R\$7,90



L - WEB - 01 - R\$4,90



L - WEB - 02 - R\$4,90



L - WEB - 03 - R\$4,90

Desconto de **30%** para pedidos acima de 10 (dez) exemplares. (Não precisa ser necessariamente da mesma edição)

## NÃO SEJA ALVO DOS PIRATAS DA WEB

[www.escala.com.br](http://www.escala.com.br)

**ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS E QUANTIDADES QUE DESEJA RECEBER**

[ ] L - WEB - 01	[ ] L - HACKER - 01
[ ] L - WEB - 02	[ ] L - HACKER - 02
[ ] L - WEB - 03	[ ] L - HACKER - 03
[ ] L - MCHACKER - 01	[ ] L - HACKER - 04

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 CEP.: 02599-970 - São Paulo/S. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas. MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (0\*\*11) 3966 - 3166



passo a passo

# RESIDENT EVIL

## INTRODUÇÃO

A Capcom trouxe de volta um dos seus pesos pesados da área de games. Resident Evil, agora com uma versão para o Game Cube; não é apenas uma adaptação da versão original que saiu para o Playstation há alguns anos atrás. Está muito melhor graficamente, tanto que você terá a impressão de que se trata de um novo jogo. Os cenários estão maravilhosamente bem desenhados. A iluminação e a movimentação dos personagens muito realísticas. A jogabilidade é típica da série, tendo somente que se acostumar com o joystick do Cube. Junte-se ao fato de que foram acrescentadas novas salas, itens e inimigos mais ágeis, que fazem com que este título pareça um novo jogo. Para os mais experientes e fãs do título, será um novo desafio tentar chegar ao melhor final possível e, os novos jogadores conhecerão o que o pessoal do Playstation passou há algum tempo atrás. Quanto a este guia, vamos a algumas explicações. Os nomes dos locais, bem como das armas e itens serão mantidos no original em inglês. Se necessário, será acompanhado de uma tradução entre parênteses. Optamos por esta maneira porque será isso que você verá na tela do seu jogo. Então, para você não se perder entre a tradução e o original, decidimos manter esses nomes em inglês. O passo a passo será inicialmente feito com a personagem Jill, por ser considerada a ideal para os iniciantes. Caso você já seja um bom conhecedor do jogo, poderá



## HISTÓRIA

**Missão:** Investigação tática e recuperação de equipe.  
**Agência:** S.T.A.R.S. (Special Tactics And Rescue Service) (Serviços Especiais e Táticos de Salvamento).  
**Unidade:** Alpha Team.  
**Local:** Floresta da Cidade de Raccoon, arredores da montanha Arklay.

## SITUAÇÃO

A equipe Alpha foi enviada para investigar o setor noroeste da Floresta de Raccoon e resgatar membros desaparecidos da equipe Bravo. A segunda unidade foi previamente despachada para investigar a origem de estranhos homicídios que ocorreram no distrito de Raccoon. Vítimas aparentavam sinais de violência e estranhas mordidas pelo corpo (como se tivessem sido devoradas). Estranhos depoimentos colhidos de testemunhas afirmam que um grupo de suspeitos foi avistado saindo da floresta em direção à cidade antes dos fatos se iniciarem. A equipe Bravo foi designada para investigar um possível culto de assassinos canibais que habitam nas imediações da floresta.

## PERSONAGENS



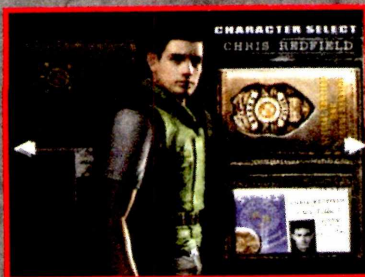
### JILL VALENTINE

Jill é um experiente membro da S.T.A.R.S. de uma unidade de outra cidade, recrutada para a recém-formada unidade do Departamento de Polícia

da Cidade de Raccoon. Com anos de treinamento em táticas de combate, Jill sabe como abrir cerca de 126 tipos diferentes de cadeados e manusear vários tipos de armas de fogo. É inteligente e ágil, por isso é a mais cotada para iniciar o jogo. Inventário inicial: Pistola Beretta 9 mm e uma faca de sobrevivência.

### CHRIS REDFIELD

Formado pela Força Aérea, Chris é um especialista em combates. É o tipo de homem que coloca como prioridade vidas humanas acima das ordens. Foi enviado a esta missão juntamente com o seu amigo de longa data, Barry. Chris é mais resistente a danos, mais forte, porém não é sua especialidade abrir cadeados. É apropriado para jogadores mais experientes. Inventário Inicial: Faca de caça de 8 polegadas.



### REBECCA CHAMBERS

A mais nova integrante da equipe é também a mais jovem. Ela se juntou à equipe, momentos antes do helicóptero

sair em missão. Rebecca ainda não teve chance de conhecer os outros membros da equipe e seu nervosismo em relação a novas pessoas é evidente. Tem um vasto conhecimento em medicina e química e será um membro valioso como médica do grupo. Ela só aparece se você jogar com Chris. Inventário Inicial: Pistola Beretta 9mm e um First Aid Spray (Spray de primeiros socorros).

### BARRY BURTON



É o primeiro oficial a se juntar ao novo time da Raccoon S.T.A.R.S. sob o comando de Wesker. Ele é o responsável pelo recrutamento e pela maioria dos novos integrantes. É formado pela Força Aérea e pela S.W.A.T. e tem uma larga experiência em resgates.

Os outros membros só fazem parte da história e não serão controlados pelo jogador. Portanto, não iremos comentá-los no momento.

## ARMAS

### Survival Knife

Faca de combate padrão. Leve, em aço, para combate corpo a corpo. Pouco eficiente, use somente em casos extremos. Contra os corvos é uma boa opção. É usada por Jill.



### Hunting Knife



Faca de caça de 8 polegadas de Chris. Com uma grande lâmina, seu alcance é bem maior que a faca de Jill, porém continua sendo apenas uma faca. O melhor a fazer com ela é deixá-la no Item Box, especialmente considerando que Chris tem pouco espaço em seu inventário.

# passo a passo

## ARMAS DE FOGO



### Pistola

Beretta 9mm, automática com 15 tiros por carregador. Arma padrão da equipe S.T.A.R.S. Jill

inicia já com esta arma e Chris encontra uma logo no início do jogo. É a arma na qual você encontra a maior quantidade de munição durante o decorrer do jogo.

### Self Defense Gun (Suicide Pistol)

Arma que você encontra junto a um corpo. Muito pequena, calibre 22 e com apenas um tiro. Mas por incrível que pareça, esta arma é capaz de matar um zumbi apenas com esse tiro, sem necessitar de cremá-lo posteriormente. Após o tiro, ela se torna inútil, por isso guarde essa arma para uma área muito cheia de inimigos.



### Shotgun Rifle

É um calibre 12 de caça e muito poderosa. Seu alcance é curto porém o raio de ação é excelente.

Capaz de dar seis tiros consecutivos; é ideal para animais (corvos, abelhas e cães) e zumbis que são ágeis. Com a técnica correta, você pode derrubar um zumbi com apenas um tiro. Basta deixar ele se aproximar e mirar na cabeça. Se a distância for a correta, você arranca a cabeça do zumbi e ele não ressuscitará mais.

### Assault Shotgun

É um calibre 12 de combate, com capacidade de 10 tiros consecutivos. Arma exclusiva da equipe da S.T.A.R.S. e com uso idêntico ao Shotgun Rifle e especialmente feita para Richard Aiken. Você consegue obter este item somente se resgatar Richard.



### Magnum Revólver



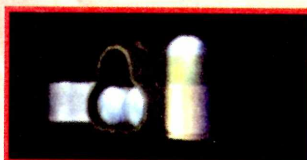
Calibre 357 é um revólver com capacidade para 6 tiros consecutivos. Poderosa e de fácil utilização, esta arma é capaz de arrancar a cabeça de um zumbi com um único tiro.

Também é capaz de parar até alguns chefes de fase. Seu único problema é com a munição, muito escassa durante o jogo inteiro. Guarde-a para os últimos inimigos.

## EXPLOSIVOS

### Grenade Launcher

O lançador de granadas é uma arma de grande poder de fogo e reservado para os inimigos pesos-pesados. Possui três tipos diferentes de munição. Não possui um grande alcance, sendo aconselhável o uso a média distância. Pode dar até seis tiros consecutivamente, porém o recarregamento dela é lento. O ideal é usar um pequeno truque: logo após o último tiro, entre no menu e carregue a arma pelo menu. Saia do menu e sua arma estará totalmente carregada. Este pequeno truque serve para todas as armas.

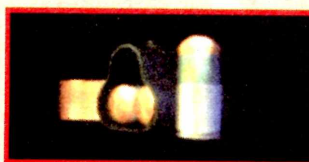


### Grenade Shells

Granadas que se fragmentam na explosão. Ideal para inimigos do tipo Chimeras e Zombies.

### Incendiary Shells

Granadas incendiárias. Ideal para zumbis, pois com um único tiro você pode acabar com eles e cremá-los ao mesmo tempo, economizando o querosene. Um zumbi cremado não irá mais se levantar posteriormente.



### Acid Shells

Granadas carregadas com ácido clorídrico, capaz de queimar qualquer ser vivo ao menor toque. É a melhor munição para o lançador de granadas, em contrapartida, é a mais difícil de encontrar. É eficiente contra répteis mutantes, zumbis e cobras.

### Rocket Launcher

Lançador de mísseis terra-ar com alto poder de destruição. Na primeira vez que jogar, você só a recebe no final do jogo.



## ARMAS DEFENSIVAS

As armas defensivas são usadas por ambos os personagens, com uma pequena diferença. A Stun Gun de uso exclusivo de Jill e as Flash Grenades de Chris. Sua utilização é quase que automática, basta manter pressionado o botão R1 quando qualquer inimigo o agarrar. Estas armas defensivas não ocupam lugar no seu inventário, por isso

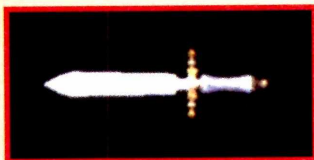
# DETONADO



podem ser coletadas à vontade, sem a preocupação de espaço.

## Daggers

Pequenas adagas usadas para a defesa pessoal. É a arma defensiva mais fácil de encontrar durante o jogo. É usada por Jill e Chris. Cuidado, esta arma apenas distrai por alguns instantes o inimigo para que você possa fugir.



## Stun Gun



Esta é uma arma de imobilização conhecida com o Taser e exclusiva de Jill. Desfere uma descarga elétrica que pode derrubar em definitivo um inimigo. Esta arma só funciona se Jill encontrar a bateria que faz o aparelho funcionar. Cada bateria só pode ser usada uma única vez.

## Flash Grenades

Arma defensiva exclusiva de Chris. Esta granada além de ser explosiva é também incendiária, por este motivo, pode derrubar um inimigo em definitivo. Quando for usada, Chris deve se afastar rapidamente da vítima, pois se estiver muito próximo, também pode receber danos.



## ITENS PARA RECUPERAÇÃO

### First Aid Spray



Um aerosol químico para restaurar a barra de energia do personagem quando o status estiver em Danger. Este spray pode recuperar completamente suas energias.

### Green Herb (Erva Verde)

Planta medicinal que restaura suas energias. Pode ser usada sozinha ou combinada com outras ervas. Sozinha, ela pode recuperar 25% de sua energia. Se seu status estiver em Danger, a recuperação será de 40%.



### Red Herb (Erva Vermelha)

Não é possível usá-la sozinha, somente em combinação com a verde, tornando-a muito mais forte e eficiente.


















## Blue Herb (Erva Azul)

Pode ser usada sozinha e serve para curar envenenamento. Pode ser combinada com a verde e com a vermelha.



### Tabela de mistura das ervas

Ingredientes	Efeitos da recuperação
 	Recuperação em 60%. Se o status estiver em Danger, a cura será de 80%.
  	Recuperação em 100%.
 	Recuperação em 100%.
 	Recuperação em 25%, cura envenenamento. Se o status estiver em Danger, a cura será de 40%.
  	Recuperação em 60%, cura envenenamento. Se o status estiver em Danger, a cura será de 80%.
  	Recuperação em 100%, cura envenenamento.

### Ícone nome e uso

-  **Ink Ribbon** (usar para gravar)
-  **Typewriter** (para salvar o jogo)
-  **Item Box** (caixa de itens)
-  **Old Key** (chave velha - Chris)
-  **Battery Pack** (bateria para o Taser - Jill)
-  **Dagger** (faca para defesa - Jill)
-  **Flash Grenade** (granada de defesa - Chris)

## DESCRIÇÃO DOS ITENS

**Ink Ribbon** - Usado em conjunto com a máquina de escrever para salvar.

**Typewriter** - Usado em conjunto com a Ink Ribbon.

**Item Box** - Caixa onde você guarda os seus itens que estiverem em excesso ou que serão utilizados posteriormente. Nas fases normal e hard, estas caixas estão sempre linkadas, isto é, o que você guardar na caixa estará presente em todas.

**Old Key** - Item usado somente por Chris. Como ele não possui um Lock Pick (chave mestra), precisa procurar por estas chaves para abrir certas portas e objetos.

**Battery Pack** - Item usado apenas por Jill. Uma bateria que é utilizada para dar energia ao Taser que ela carrega. Cada bateria só pode ser usada uma vez.

**Dagger** - Adaga de defesa. Arma comum a ambos os personagens. Pode ser coletada à vontade, pois não ocupa lugar no seu inventário.

**Flash Grenade** - Item exclusivo de Chris. Granada de defesa.

# passo a passo

BOLETIM DA S.T.A.R.S.



**Assunto:** Valentine, Jill.

**Observações:** Jill é capaz de carregar até oito itens ao mesmo tempo e a sua perícia em lidar com a chave mestra (lock pick) faz com que ela tenha acesso a certas áreas e objetos. Diferente de Chris Redfield que precisa encontrar as chaves certas para abrir os mesmos objetos. Também possui uma grande experiência com armas e o manuseio delas. Em resumo: ela está bem melhor preparada para enfrentar a missão. É a melhor escolha para os que não estão familiarizados com o jogo ou com os perigos de Raccoon City.

## INK RIBBONS

O único meio de salvar o andamento de seu jogo é usando os Ink Ribbons nas máquinas de escrever. Mantenha um estoque razoável deste item para que você possa salvar o jogo antes de enfrentar as áreas mais críticas ou situações em que será impossível voltar atrás.

## MAIN HALL

Jill escapa das hordas de monstros que a perseguem pela floresta, entrando em uma misteriosa mansão. Ela, juntamente com o seu líder da STARS, Albert Wesker e um companheiro de longa data chamado Barry Burton,



conseguem escapar, entrando na mansão. Wesker despacha Jill e Barry para investigarem de onde vieram os sons de tiros que ouviram. Ambos seguem para a Dining Hall (sala de jantar). Após entrar, sobre a mesa, pegue o INK RIBBON e continue adiante.



## PROCURANDO OS MORADORES

Atravesse a sala de jantar até encontrar com Barry no final dela. Ele está examinando uma poça de sangue que está no chão. Na parede da chaminé, sobre a mesma, existe um item chamado EMBLEM. Para economizar espaço em seu inventário, não pegue este objeto agora, pois não irá utilizá-lo no momento. Após a cena, entre na porta mais próxima, ao norte da sala de jantar. No



escuro corredor (1), vá para o oeste e verá uma terrível cena de um zumbi devorando uma pessoa. Esta pessoa é Kenneth Sullivan. Após a cena, volte-se e corra pelo mesmo caminho em que



veio. Não tente matá-lo. Não faz sentido gastar a sua munição agora. Volte para a sala onde Barry está que ele irá dar cabo deste zumbi. Depois da conversa com Barry, volte para Main Hall (salão principal) para reportar os fatos para Wesker.

## CONTINUANDO A INVESTIGAÇÃO

Wesker desaparece do salão principal e Barry diz a Jill que saia à procura dele. Somente suba as escadarias e volte para falar com ele novamente.

Ele sugere que é melhor investigar separadamente e lhe dá o LOCK PICK (chave mestra). Ele volta para a sala de jantar.



## Controlando os movies

Em Resident Evil, as animações podem variar de acordo com suas atitudes. Por exemplo, nas cenas da sala de jantar e no hall principal podem variar dependendo apenas do caminho que você faz com Jill. Na sala de jantar, se você se aproximar de Barry pelo outro lado da mesa, a cena muda. E quando está procurando por Wesker no hall principal, dependendo do lugar para onde você vai, pode haver uma mudança de cena.

## CUIDADO!

**Não abra as portas da entrada!** Diferente do Resident Evil do Playstation, quando você tenta abrir a porta principal (por onde você entrou na mansão), Jill encontra alguns dos cães que a perseguiram no início do jogo. Eles avançam e ela fecha a porta. Nesta versão do Game Cube, se você abrir a porta, imediatamente um dos cães invade o hall e passa a atacá-lo. Para evitar o gasto desnecessário de munição, evite esta situação. Agora se você estiver curioso e quiser ver como ficou, vá em frente e agüente as consequências!



# DETONADO

## SALA DO MAPA

Depois que Barry se for, entre na sala com portas duplas que fica do lado leste em Main Hall. Dentro da sala, você observa algo brilhando dentro do vaso de uma estátua que está no centro da sala. Porém, ele está muito alto para poder alcançá-lo. Jill precisa usar algo para subir. Observe uma pequena cômoda que está fechando uma passagem. Suba nela e passe para o outro lado. **NÃO ENTRE** nessa sala ainda! Empurre a cômoda em direção à estátua, suba nela e pegue o Mapa do Primeiro Andar (MAP OF THE FIRST FLOOR). Em seguida, coloque a cômoda de volta ao mesmo local, fechando a passagem novamente.



## PRIMEIRO ITEM DE DEFESA



Agora que você já pegou o mapa e colocou a cômoda de volta ao local original, entre na sala e examine-a. Aqui, existe uma porta logo antes da primeira curva, porém, ela só estará disponível quando você terminar o jogo pelo

menos uma vez. Depois comentaremos sobre esta porta. Siga até o final desta sala e você encontrará uma adaga de defesa (DAGGER). Tente sair da sala, um movie mostra um zumbi atacando Jill. Quando você retomar o controle de Jill, tente desviar do zumbi para não gastar munição. Se isso não for possível, pressione R1 para usar a adaga de defesa e saia correndo. Não tente matar este zumbi, pois apenas irá gastar munição.



## ENCONTRE KENNETH



Retorne até o corredor (1) onde encontrou o primeiro zumbi e vá até Kenneth Sullivan. Examine o corpo e encontre o item FILM (filme de vídeo). Prossiga agora pela porta ao oeste (mais próxima do corpo). Continue andando pelo corredor (4) até chegar a uma sala onde você encontra uma gaiola. Pegue a munição que está ao lado da gaiola. Sob a escada, pegue as duas GREEN HERBS. Ignore o corpo que lá se encontra. Suba as escadas e passe para o segundo andar.



## CORREDOR DA ESTÁTUA DO CUPIDO

Há um corpo e outra Green Herb próximos da entrada (9). Não pegue as plantas se você não estiver precisando, para ter mais espaço no seu inventário para itens mais importantes. Cuidado! Aqui você vai encontrar mais zumbis e vai precisar de muita técnica para poder desviar-se deles e não gastar munição.



Continue pelo corredor (9) até encontrar uma estátua de um cupido com algo brilhando nele. Examine e consiga a GOLDEN ARROW. Pegue este item e use a opção Examine do menu. Jill descobre que a ponta da flecha pode ser destacada e ela vira outro item chamado ARROW-HEAD (ponta de flecha). Não esqueça da munição de frente ao espelho. Siga até o final do hall e destranque a porta. Entre e você estará no Upper Dinning Hall (segundo andar da sala de jantar).



## CORREDOR DO SEGUNDO ANDAR



Uma vez dentro deste corredor, tenha cuidado, pois do outro lado existe um zumbi que, embora lento, pode te pegar desprevenido quando estiver realizando alguma tarefa. Este andar é como se fosse

uma pista oval. Vire para o leste e siga até ver um objeto brilhando. Pegue que se trata de outra DAGGER (adaga de defesa) e siga o caminho. Passe para o outro lado deste corredor, sempre tomando cuidado com o zumbi. Note uma estátua deste lado. Você precisa empurrá-la até a parte em que existe um vão na mureta. Empurre-a para baixo. Volte para a porta dupla para sair desta sala.



# passo a passo

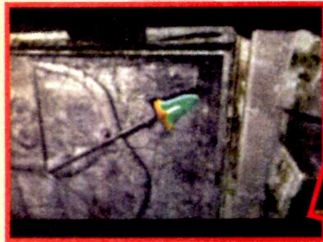
## GRAVEYARD

Saindo da sala anterior, desça a escada e no topo da escadaria central, você verá uma pintura. Examine esta pintura e você verá que se trata de uma porta para o GRAVEYARD (cemitério). Entre e prepare-se, pois os zumbis



estão na área. Tente desviar-se deles e encontre um túmulo onde você precisa colocar a ARROW-HEAD num lugar específico. Após colocar a ponta da flecha na lápide, ela se abre dando acesso a uma escadaria. Desça para

entrar na sala das quatro máscaras. Neste local, existe um caixão muito bem protegido que no momento está sem acesso. Abaixo dele, você encontra o BOOK OF CURSE. Examine o livro para encontrar a SWORD KEY, uma chave da mansão que será essencial para o decorrer do jogo.



## DE POSSE DA CHAVE



Depois de conseguir a Sword Key, volte para Main Hall (Hall principal) e volte até a sala onde conseguiu o mapa. Use a chave para abrir a única porta a sua frente. Você estará no corredor (5). Siga em

frente. Depois de ouvir um som de vidro se quebrando, note uma pequena cômoda do lado esquerdo. Empurre-a que, sob ela, você encontrará um item. Faça o mesmo na cômoda seguinte. Siga em frente e saia pela próxima porta.

## CUIDADO!

**Você está sendo observado!**

**O vidro se quebrando não é apenas uma coincidência, ou um efeito para assustar. Trata-se de um sinal. Se você entrar neste mesmo corredor pela porta ao norte, você será atacado por cães. Mas se você der a volta e entrar novamente nesta sala pela porta do sul, nada acontecerá.**

## SURPRESAS NO CORREDOR EXTERNO

Depois de entrar no corredor (6), veja uma porta de metal à sua esquerda. Destrave-a e entre por ela. Neste corredor, existem dois cães para incomodar a sua vida. Para facilitar, há um truque que você poderá usar. Não fique parado, siga sempre em frente encostado pela parede. Não chegue perto da cerca. Depois da curva, você encontra o HERBICIDE (veneno para plantas), pegue-o. Mais adiante, você encontra duas GREEN HERBS e uma



RED HERB. Se você não tiver mais espaço no seu inventário, combine as ervas para ganhar mais espaço. Aqui, você encontra também um galão com querosene. No momento, ele não é muito útil, pois você não

possui o item fuel canteen. Volte pelo mesmo caminho, sempre encostado à parede e nunca à cerca, para não atrair os cães. Volte para o corredor (6).

Entre na próxima porta que é a do banheiro. Examine tudo ao redor e a banheira. Esvazie-a e depois da cena, pegue a DAGGER que se encontra dentro dela. Nada mais a examinar, saia. Continue até a próxima porta do lado leste. Entre e você estará num pequeno cubículo com uma outra porta do lado oposto. Entre por esta porta.

Nesta sala, você tem uma DAGGER que está sobre a mesa de café e INK RIBBONS também.

Porém, aconselho a deixar estas ink ribbons, pois você não terá espaço suficiente para o outro item desta sala. Na parede, você encontra a SHOTGUN RIFLE pendurada, pegue-a. Uma armadilha foi acionada, mas no momento, não se preocupe. Após pegar tudo, saia desta sala. Quando você entrar no cubículo, a armadilha entrará em ação. Se você ficar parado, será morto e o jogo termina. Corra até a porta de saída, ela estará trancada. Volte para a porta por onde entrou e note que ela estará trancada também. Aguarde alguns instantes que Barry virá pra salvá-lo. Depois da cena, continue pela porta dupla no lado oeste.

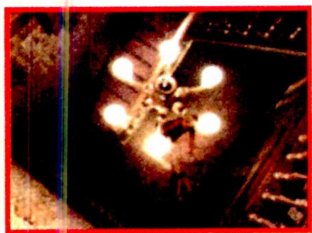






## DE VOLTA A CASA

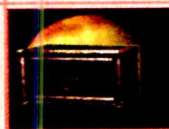
Entre pelo corredor (7) e vá diretamente pela porta da esquerda. Um zumbi que está debaixo das escadas vem te perturbar. Tente desviar dele e entrar na porta mais próxima. Esta sala é um save



point e onde você pode guardar seus itens que não serão utilizados no momento. Nesta sala, você vai encontrar, além da máquina de escrever, o FUEL CANTEEN que serve para colocar o querosene dentro, uma anotação (Special Instructions

when disposing dead bodies) que ensina como acabar de vez com os zumbis. Esta instrução se refere ao uso do Fuel Canteen e do Kerosene.

Alguns zumbis, apesar de baleados e caídos no chão, após algum tempo, podem retornar mais rápidos e fortes. Para que isso não ocorra, você deverá cremá-los. Use o fuel canteen e com o isqueiro, ateie fogo no corpo do zumbi, para que ele não o incomode mais. Dentro do baú, você encontra um FIRST AID SPRAY, INK RIBBONS e HANDGUN MAGAZINE (munição). Coloque seus itens no baú, pegue a ink ribbon e salve seu jogo. Coloque a ink ribbons de volta ao baú e saia da sala.



### Cheque seu inventário

A partir deste ponto, coloque todos os itens que não necessita no momento no baú, fora a Beretta, a munição e a Sword Key. Se desejar, leve o fuel

canteen para se prevenir caso alguns zumbis voltem novamente e a Shotgun para enfrentar os cães.

## CUIDADO NAS ESCADAS

Saindo da sala, suba as escadas e fique preparado para enfrentar mais zumbis. Vire à direita (12) e tente se esquivar dos zumbis. Se isso não for possível, use as adagas de proteção e tente não desperdiçar munição no momento. A porta bem à sua frente está com defeito e só abre de dentro para fora. Vire para a esquerda e corra até a próxima porta. Entre por ela. Você agora está num

corredor (11). Próximo à porta pela qual entrou, há uma cômoda com um item sobre ela. Pegue a WOODEN MOUNT (placa de madeira) e volte em direção ao zumbi. Se desejar, mate-o, pois este



caminho você vai usar por várias vezes. Entre na porta à direita de Jill.

Dentro desta pequena biblioteca, procure junto à escrivaninha que tem um tabuleiro de xadrez, o DOG WHISTLE (apito

para chamar cães). Procure na

outra mesa que está do lado oposto da sala pelo BOTANY BOOK (livro de botânica) e o LIGHTER (isqueiro). Com o isqueiro em mãos, você poderá usar o fuel canteen e cremar alguns zumbis. O único problema é que o cantil possui um uso muito pequeno (somente duas vezes), por isso use-o quando estiver próximo a um reservatório de querosene. Com nada mais interessante por aqui, saia

pela outra porta desta sala. Esta porta é a mesma que você não conseguia abrir por fora.

Jill volta para o corredor (12) das escadas. Se você matou os zumbis anteriormente, vai encontrar os corpos dos mesmos. Se não quiser que eles o importunem futuramente, use o fuel canteen e o lighter para cremá-los. Agora siga em frente por este corredor (12), vire à esquerda e entre na última porta. Neste quarto da família, pegue e use os GREEN HERBS se precisar ou deixe-os ali para uso futuro. Vá até a lareira e acenda ela com o



LIGHTER. Note que o quadro acima fica incandescente. Neste local, coloque o WOODEN MOUNT e assim você consegue o MAP OF THE SECOND FLOOR (mapa do segundo andar). Saia da sala.



## CHAMANDO OS CÃES

Desvie dos inimigos que encontrar pelo caminho e volte para MAIN HALL (hall principal). Jill vai se encontrar com Barry perto da entrada da casa. Se você tiver espaço em seu inventário, Barry lhe dará a munição ACID SHELLS que ele descobriu. Essa munição é para o lança-granadas e é muito difícil de se encontrar, por isso, não a desperdice. Depois da cena, volte ao segundo andar da sala de jantar (a sala da estátua que você teve que derrubar), vá pela esquerda e vá para a última porta. Use a SWORD KEY e entre neste novo corredor (8). Entre na porta mais próxima.



# passo a passo



Aqui você se encontra no balcão externo da mansão. Mais à frente você encontra um vaso com várias plantas azuis. Estas plantas não vão para o seu inventário, mas servem para curar um possível

envenenamento ou repor um pouco das suas energias. Basta ficar em frente ao vaso e pressionar o botão A para restaurar. Continue pelo caminho até chegar às escadas. Fique em um local estreito, para que os cães não o ataquem por vários lados. Use o DOG WHISTLE para chamar os cães e equi-pe-se com a SHOT GUN. Após eliminar os cães, um deles derruba o item COLLAR. Examine este item que você obtém a IMITATION KEY (chave falsa). Volte ao

corredor da estátua do cupido (9). Há um zumbi, mas ele está olhando fixamente para a parede. Você pode desviar-se dele facilmente. Chegue até o local onde você encontrou duas Green Herbs junto ao corpo de um zumbi caído. Cuidado; porque este zumbi se levantará após você passar por ele. Entre na porta à sua frente.

## OBTENDO A ARMOR KEY

Suba as escadas e siga em frente. Você verá uma espécie de trilhos no caminho em que está seguindo, continue até encontrar uma pedra retangular no meio do caminho. Sobre ela, você encontra uma chave.



Pegue-a e uma armadilha será acionada. Para desativar esta armadilha, basta colocar a IMITATION KEY no lugar da chave que pegou. Examine a chave e note que se trata da ARMOR KEY. Retorne para o segundo andar pelo mesmo caminho que veio. Saindo da sala, passe por uma criatura lenta e volte para a sala da enfermaria, onde existe um save point onde você encontra vários frascos de vidros e futuramente encontrará o Serum (antídoto contra veneno). Cuidado com os



zumbis que estão na escada. Guarde os itens que você não usará no momento no baú e grave seu progresso. Não se esqueça de guardar o ink ribbon no baú antes de sair da sala.



## A SALA DO TIGRE

Deixe a enfermaria, vá para o norte e siga o corredor (3) até encontrar duas portas. Entre na porta da direita, usando o LOCK PICK. Dentro desta pequena sala, Jill encontra uma BATTERY PACK (bateria para o Taser), a BROKEN SHOTGUN (rifle quebrado) e INK RIBBONS na gaveta da mesa. A arma quebrada seria útil para



colocar no lugar da Shotgun e evitar a armadilha onde Barry salva Jill no início do jogo. Agora ela é inútil e só irá ocupar lugar no seu inventário, melhor deixá-la onde está. Se estiver com o fuel canteen, aqui há um reservatório de querosene onde poderá reabastecê-lo. Saia da sala e volte para o corredor (3) e destranque a porta com a Armor Key e entre. Volte ao Dinner Hall (sala de jantar) e pegue a BLUE GEMSTONE. Volte ao corredor (2) e entre na primeira porta à direita. Dentro desta pequena sala existe uma estátua de um tigre. Coloque a Blue Gemstone no



olho do tigre para obter um item para Jill. Saia da sala e siga em frente, vire à esquerda de Jill e entre na porta que está do lado. Dentro desta sala, veja um corpo no chão. O melhor a fazer é incinerar este corpo, pois ele irá levantar e lhe impor-



tunar. Examine o local e na escrivaninha você encontra o KEEPER'S DIARY. Tenha cuidado com o closet e quando você tentar sair do local, a porta se abrirá e um zumbi ataca Jill. Acabe com ele e pegue o item que está dentro do closet. Se você não cremou o outro zumbi, ele irá atacar também. Saia da sala e dirija-se para o norte, para a próxima porta.



## MATANDO A PLANTA

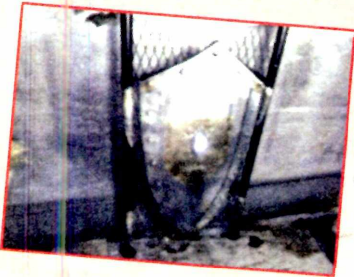


Para esta situação, você terá que estar com o HERBICIDE no seu inventário, caso não esteja, volte até o baú de itens e pegue-o. Continue ao leste pelo corredor (2) até o seu final. Entre na sala e veja uma planta que

está se movendo e impedindo o seu acesso ao fundo da sala. Ao lado da porta em que você entrou, existe uma bomba com um pequeno reservatório de água. Dentro deste reservatório, coloque o Herbicide e ligue a máquina. Coloque a alavanca na posição para que a água jorre pela fonte. O veneno mata a planta e agora você tem acesso ao restante da sala. Do lado direito de Jill, existem cinco GREEN HERBS. Se você necessita deles, pegue e combine-os para não ocupar muito espaço em seu inventário. Vá para o fundo da sala e



examine o escudo na parede. Lá você encontra a MASK WITHOUT EYES (Máscara sem olhos), o primeiro item requerido para abrir o caixão que você viu no Graveyard, local onde achou a primeira chave. Saia da sala.



## HORROR NO PORÃO

De volta ao corredor 2, ande e vire a primeira esquerda e volte para o corredor (1) onde encontrou Kenneth. Siga para o lado oposto onde encontrou o corpo e desça as escadas. Use a Sword Key para abrir a próxima porta, mas não entre. Siga adiante e desça as escadas. Use novamente a Sword Key e se o aviso que a chave não será mais necessária surgir, você pode descartar a chave. Caso o aviso não apareça, quer dizer que ainda falta alguma porta para você abrir com esta chave. Entre no porão. Dentro do porão (que mais parece uma cozinha) procure por uma DAGGER na mesa do centro. Siga para o fundo da sala e veja um corpo deitado em frente a um elevador. Se puder, incinere-o para que ele não lhe cause problemas mais adiante. Saia da cozinha pela mesma porta pela qual entrou. Veja o movie.



## MORTE DE FOREST



Retorne para o Main Hall (hall principal), suba as escadas e vá para a direita. Dirija-se à porta mais ao sul (orientar-se pelo mapa) e use a Armor Key. Agora você terá acesso ao balcão externo. Continue andan-

do e você encontra Forest, mais um integrante da equipe S.T.A.R.S. morto. Ao seu lado, você encontra a GRENADE LAUNCHER. Perto dele, não deixe de pegar uma outra DAGGER.

Deste ponto, você pode retornar ao Main Hall. Agora se você estiver com suas energias baixas, siga até o final do corredor e pegue as duas GREEN HERBS. Quando tentar voltar, Forest virá atacá-lo. Defenda-se e saia deste corredor.



## EQUIPE EM PROBLEMAS

Entre no corredor do lado leste no segundo andar (11) e use a armor key e entre na primeira porta. Siga em frente até encontrar outro membro do

Bravo Team, Richard Aiken. Gravemente ferido, ele precisa que você encontre o SERUM (antídoto contra veneno de cobras) que está na enfermaria, lado leste do primeiro andar. Você precisa ser rápido para poder salvá-lo. Volte para o corredor (11) e para o



segundo andar do Main Hall. Corra para o lado oposto e entre no segundo andar do Dining Room (sala onde você empurrou a estátua). Siga pelo lado direito de Jill e entre na segunda porta. Agora você está no corredor (8). Desvie dos zumbis e desça as escadas. No andar de baixo, note um corpo caído no chão próximo de uma porta. Entre nela. Salve se desejar, mas seja rápido. Se estiver com o seu inventário muito cheio, deixe os itens que não usará dentro do baú.



PEGUE o LIGHTER (isqueiro) que será necessário. Pegue o SERUM na prateleira da direita e volte o mais rápido possível pelo mesmo caminho por onde veio. Não perca tempo com os zumbis.

## SALVANDO RICHARD

Retorne imediatamente para onde Richard está e dê-lhe o SERUM. Se você chegou a tempo, ele vai

# passo a passo

dar o RADIO para Jill e irá adormecer. Deixe-o descansando, pois ele será muito útil futuramente. No corredor onde está Richard, você ainda tem duas GREEN HERBS. Prossiga mais adiante e entre na próxima porta. Agora você está no corredor (14). Siga em frente e vire à esquerda. Cuidado com o Zumbi escondido. Entre na próxima porta.



## JANTAR A DOIS

Você está numa sala muito escura para se procurar algo. Sobre a mesa, observe um candelabro. Fique de frente a ele e use o LIGHTER para acender as velas e clarear o ambiente. Agora examine o armário que está ao lado da mesa. Vá para um dos cantos do armário e empurre-o para descobrir uma passagem secreta. Entre na nova sala com cuidado, pois dentro existe um zumbi. Dê cabo dele e examine o armário no fundo da saleta. Pegue o MUSIC MID-PAGES (Páginas centrais de uma partitura) e volte para o corredor (11).



## O JARDIM DOS CAVALEIROS

No corredor (11), pegue a direita e abra as portas duplas de metal com a Armor Key. Esta porta fica no meio deste corredor. Nesta sala, existem quatro armaduras sobre pedestais vermelhos. Para resolver este quebra-cabeça, faça o seguinte:

- Empurre a última estátua da esquerda.
- Empurre a primeira da direita.
- Empurre a última da direita.
- Empurre a última da esquerda.
- Empurre a primeira da esquerda.
- Empurre a última da direita.
- Empurre a primeira da direita.
- Empurre a primeira da esquerda.
- Empurre a primeira da direita.

Feito isso se dirija ao painel no centro da sala e pressione o botão. Vá até o fundo da sala e pegue a JEWELRY BOX.

## CUIDADO!

**Não pressione o botão do painel central antes de resolver o enigma das armaduras. Se o fizer antes, a sala se encherá de gás venenoso. Caso isso ocorra, saia imediatamente da sala. Entre outra vez para resolver o quebra-cabeça novamente.**

## A CAIXA MISTERIOSA

Este é um dos quebra-cabeças que você resolve no menu de itens. Examine a caixa em seu inventário. A solução está no tampo da caixa. Olhe os lados da caixa e pressione primeiro o lado esquerdo da imagem do coração quebrado. Depois vire a caixa e pressione o lado direito, nesta ordem. Repita a ordem novamente e a tampa se abrirá. Dentro você pega o item MASK WITHOUT ALL (máscara sem feições). Saia da sala e de volta ao corredor (11), dirija-se para o corredor (12).

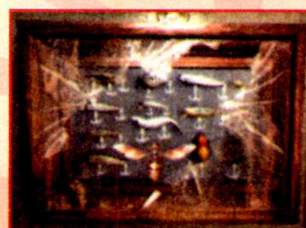


## ENCONTRO COM BARRY



Se todos os inimigos deste corredor (12) foram mortos e cremados, esta área estará livre, caso contrário, livre-se deles. Se o seu inventário estiver cheio ou a sua energia estiver no fim, passe pelo save

point (no andar de baixo descendo as escadas) para se recuperar e guardar os itens desnecessários no momento. No corredor (12), siga em frente e entre na porta do meio do corredor. Use a Armor Key para abrir a porta. Nesta sala existe uma cabeça de alce empalhada na parede. No chão há uma RED HERB próxima da porta, deixe-a para depois, entre pela porta. Segue uma cena onde Jill encontra Barry estudando um arquivo. Ele lhe dá o RESEARCHER'S WILL. Quando ele sair da sala, vá até o fundo da sala e pegue o FIFHOOK (anzol). Agora vá para o quadro do lado direito onde você encontra a BEE LURE (uma abelha empalhada). Dirija-se ao quadro que fica do lado da porta e pegue a NORMAL BEE SPECIMEN (Espécie normal de abelha). Vá para o seu inventário e combine a BEE



# DETONADO



LURE com o FISHHOOK. Coloque esta combinação no quadro que fica ao lado da porta. Volte para o quadro anterior e coloque a NORMAL BEE SPECIMEN no quadro. É revelado um botão, pressione-o que você verá a WIND CREST. Porém, antes de pegá-la, a abelha que você colocou no quadro volta a vida e parte para atacá-lo. Use a Shotgun para eliminá-la rapidamente e pegue o item.



## O QUARTO DO PESQUISADOR



Saia do quarto das abelhas e siga em frente para a próxima porta. É o quarto de Will. Examine a mesa onde você encontra mais INK RIBBONS e em cima da cadeira há um FIRST AID BOX (caixa de primeiros-socorros). Vá

para o seu inventário e examine esta caixa. Ela contém um FIRST AID SPRAY. Vá para o lado onde encontra uma cama e entre no vão entre a cama e a parede e pressione o botão de examinar para encontrar um GREEN HERB. Saia do quarto. Saia da sala do alce e volte para o corredor (12).

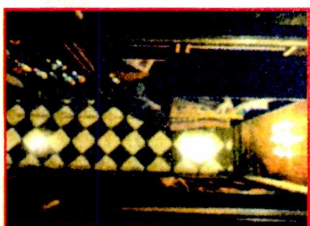


### CHEQUE SEU INVENTÁRIO

À esta altura seu inventário deve estar cheio novamente. Volte para o save point e guarde os itens desnecessários no baú. Para a próxima tarefa, leve com você a MUSIC MID-PAGES a SHOTGUN e munição para ela e a GRENADE LAUNCHER com ACID SHELLS como munição. Se você perdeu o encontro com Barry no hall principal, não terá essa munição. Carregue o Grenade Launcher com Grenade Shells. Não se esqueça da Armor Key.

## O ENIGMA DO PIANO

Volte para a DINNER ROOM (sala de jantar) no primeiro andar. Vá até onde Barry encontrou uma mancha de sangue e examine a lareira. Sobre ela está o EMBLEM, pegue-o. Entre na porta ao lado e volte para o corredor (1). Vá para o lado oposto onde está o corpo de Kenneth e entre



na próxima porta à esquerda usando a Armor Key. Há um grande piano nesta sala. Vá para o lado dele e entre num pequeno corredor. Empurre um armário que está encostado na parede e pegue a MISSING MUSIC. No seu inventário, combine a Missing Music com a Music Mid-Pages e vá para a frente do piano e use este item. Depois que Jill tocar a melodia, uma nova passagem se abrirá. Entre nela. No chão você pode encontrar uma parte do G.TREVOR DIARY (Diário de G.Trevor). Examine a estátua e pegue o GOLD EMBLEM. A porta irá se fechar. Para abri-la novamente, coloque o EMBLEM que pegou na sala de jantar no local vazio. Saia da sala do piano e volte para a sala de jantar.



## O RELÓGIO

De volta à sala de jantar, coloque o Gold Emblem no local do Emblem (sobre a lareira) e note que o painel do relógio se abre. Vá até ele. Este problema é muito simples de se resolver. Basta colocar os ponteiros do relógio na posição que indique 6:00 h. O relógio se move revelando uma câmara secreta. Lá dentro, pegue a SHIELD KEY.



## ENCONTRO COM A SERPENTE



De posse da nova chave, retorne para o corredor onde encontrou Richard (13). Se ele estiver dormindo, ótimo. Mas se ele estiver morto, prepare-se para a dureza. Vá para o corredor (14) e entre na porta à frente. Use a chave e entre.

## CHEFE: YAWN

Arma recomendada: Grenade Launcher com Acid Shells de munição.  
Arma reserva: Shotgun.

Dentro da sala, dê alguns passos para o centro da sala que será revelado o seu próximo inimigo. A gigantesca cobra irá atacá-lo. Agora, se você conseguiu salvar Richard, ele virá ajudar na luta.

# passo a passo

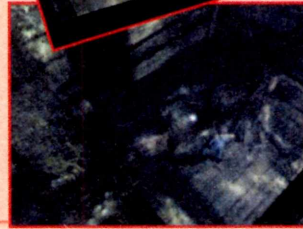
## CHEFE: YAWN

**Arma recomendada:** Grenade Launcher com Acid Shells de munição.

**Arma reserva:** Shotgun.

Dentro da sala, dê alguns passos para o centro dela que será revelado o seu próximo inimigo. A gigantesca cobra irá atacá-lo. Agora, se você conseguiu salvar Richard, ele virá ajudar na luta. A serpente irá ignorar Richard, pois seu alvo primário será Jill. Porém, os tiros disparados por Richard surtirão efeitos. A serpente é um pouco lenta, facilitando a esquiva de Jill. Posicione-se num local seguro e atire com a Grenade Launcher. Repita a operação até a cobra cair. Vá para o fundo da sala e pegue a MASK WITHOUT NOSE (máscara sem nariz). Ainda na sala, próximo à porta, num armário, você encontra mais munição para a Shotgun. Quando você for falar com Richard, a cobra se levanta novamente e praticamente engole Richard. Repita a operação novamente até a

cobra fugir. Examine o local onde Richard foi morto e não deixe de pegar o ASSAULT SHOTGUN. Ela é bem melhor do que a tradicional Shotgun, pois pode dar até dez tiros sem carregar. Saia da sala e volte para o corredor (11).



## ENVENENADA

Se Jill for atacada no confronto com a serpente, ela estará envenenada. Jill precisa agora tomar o SERUM (antídoto) para poder se curar (a blue herb não funciona). Imediatamente volte para a enfermaria e pegue o antídoto. Se você não chegar a tempo, Jill morre e o jogo volta ao ponto do seu último save.



## CHEQUE SEU INVENTÁRIO

Se você voltar até um baú onde guarda seus itens, deixe os itens desnecessários e pegue as três máscaras que conseguiu, a nova Shotgun e munição, mantenha a Armor Key e pegue a Wind Crest. Se sua munição da Shotgun estiver crítica, use a Handgun e torça para ser bom de mira.

## SALA DOS QUADROS

Agora você terá um longo caminho até chegar esta sala. Saia do corredor (11) e volte para o segundo andar do Hall principal. Desça para o primeiro andar e entre na sala onde encontrou o mapa. Siga em frente para o corredor (5) até o corredor (7). Vá até o final do corredor e entre



na porta à esquerda, usando a Armor Key. Cuidado com o zumbi que virá por trás de você. Entre na sala. Nesta sala, você encontra seis quadros. Seu objetivo é deixar os quadros correspondentes com as mesmas cores. Faça o seguinte: vá para o primeiro quadro e pressione o botão. Passe pelo segundo e terceiro quadro e vire, passando para a parte de trás. Pressione o botão do próximo quadro à sua esquerda. Faça o mesmo com o quadro do meio. Feito isso, um painel se abre no fundo da sala.



Pressione este novo botão e a parede se abre. Você estará no Graveyard. Examine o local e pegue a MASK WITHOUT MOUTH (máscara sem boca). Vá para o portão, destranque-o e saia. Agora você poderá usar este atalho para chegar mais rápido ao lado leste da mansão. Encaminhe-se para a tumba que você abriu com a ponta de flecha.



## ENFRENTANDO O MAL

Desça as escadas da cripta e coloque as quatro máscaras nas suas estátuas correspondentes. A



# DETONADO



cada máscara colocada, uma corrente que prende o caixão é solta. Após a última, o caixão se desprende e cai. Prepare-se para um confronto mortal.



Equipe-se com a sua melhor arma e vá examinar o caixão. O ser que estava preso dentro do caixão se levanta e vai ao seu encalço. Desvie-se do seu ataque e atire. Repita a

operação até matá-lo. Vá até o caixão e encontre um botão. Pressione para encontrar o **STONE & METAL OBJECT**

(objeto de Pedra e metal). Agora você deve voltar até a sala dos quadros pelo mesmo caminho por onde veio.

Na sala dos quadros, saia pela porta e volte para o corredor (7). Siga em frente, tomando cuidado com o zumbi que está escondido no corredor à sua frente. Vá até o final e passe pela porta, entrando no corredor (8).



Cuidado, pois existem cães aqui. Siga em frente até o final. Você encontra uma porta de metal. Para abri-la, examine um painel à sua esquerda e coloque o **Stone & Metal Object** no local marcado para destravar a porta.

## A FLORESTA

Examine a sala e encontre a **BATTERY PACK** (para o Taser) e um **FIRST AID SPRAY**. Procure também pelo **MAP OF THE COURTYARD**.

Saia pela porta seguinte. Entre no caminho (16) e desça o caminho. Você vai encontrar um cata-vento vermelho. Pressione o botão e o cata-vento começa a girar. Tenha paciência e faça com que ele pare apontando para o **WEST**. Continue descendo pelo caminho até encontrar outro cata-vento. Pressione o botão e faça-o parar apontando para o **NORTE**. Feito isso, as duas estátuas que ficam no final do caminho, estão de costas uma para outra, destravando o portão à sua frente. Entre por ele.

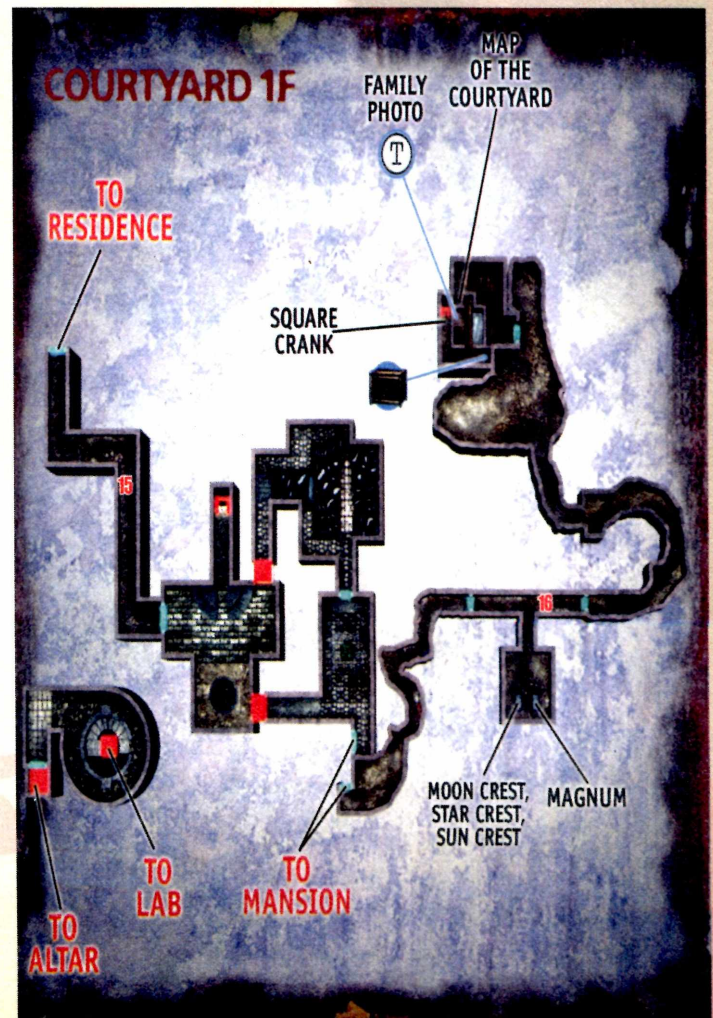
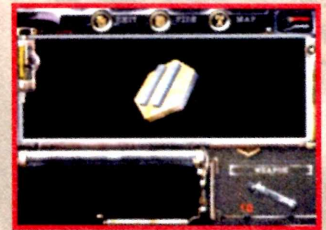


## CEMITÉRIO RURAL

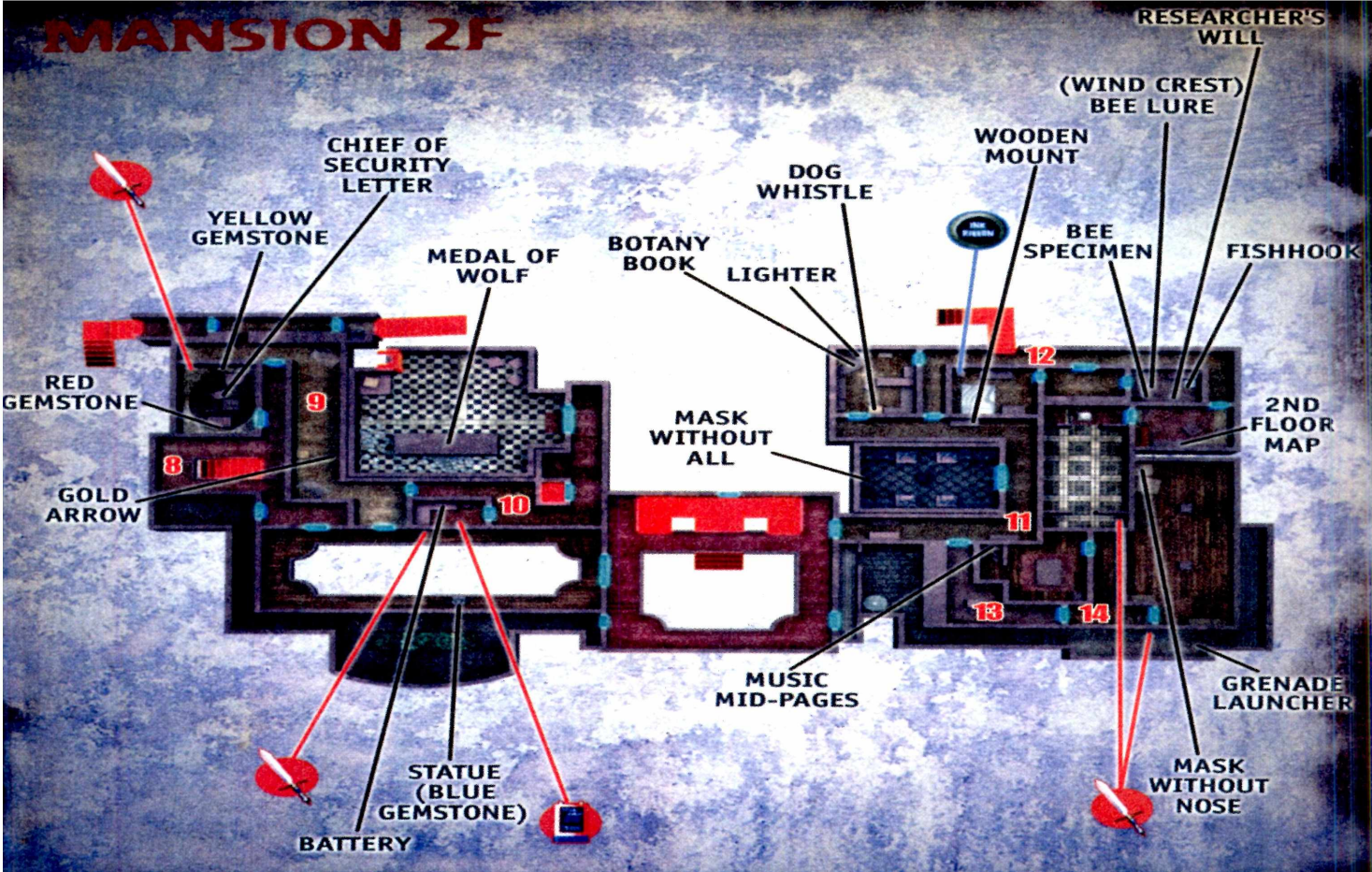


Aqui os corvos irão atacar Jill. Se você estiver com a **Shotgun** não terá problemas. Continue andando até achar uma entrada à direita onde você encontra dois monumentos. Examine o da direita e use o **Wind Crest**. Isso

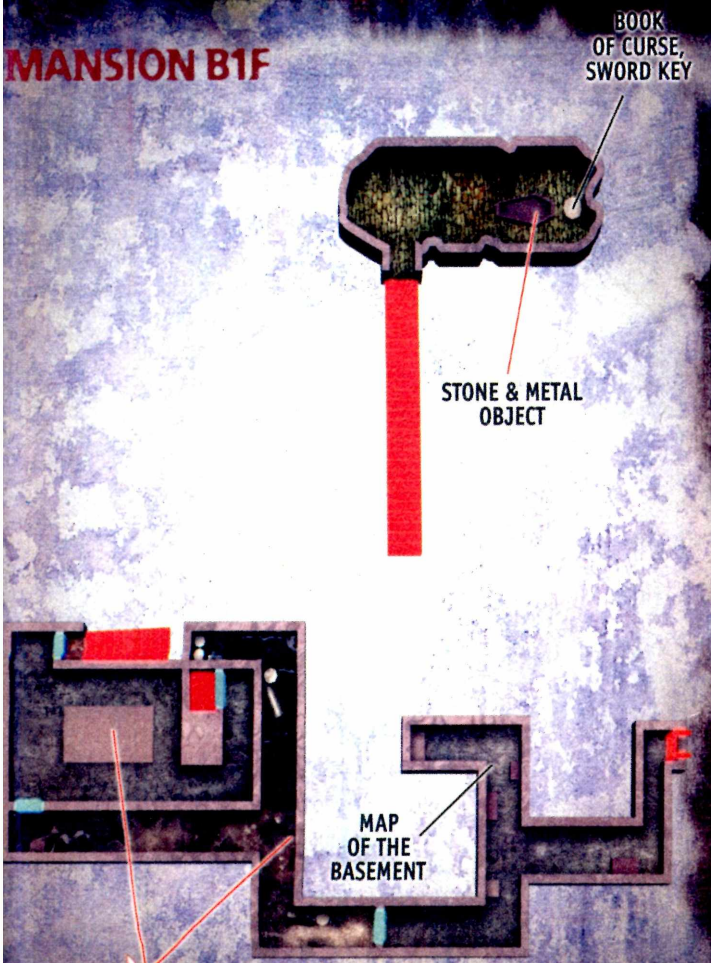
revelará a **MOON CREST**, a **SUN CREST** e a **STAR CREST**. Examine cada item e note que na parte de trás de cada crest existe um sinal diferente. Vá para o monumento da esquerda e coloque-os na posição correta. Quando acertar a ordem, você recebe o utilíssimo **MAGNUM REVOLVER**. Continue o caminho até o portão. Atravesse-o e siga pelo caminho até o seu final, onde você encontra uma sinistra casa.



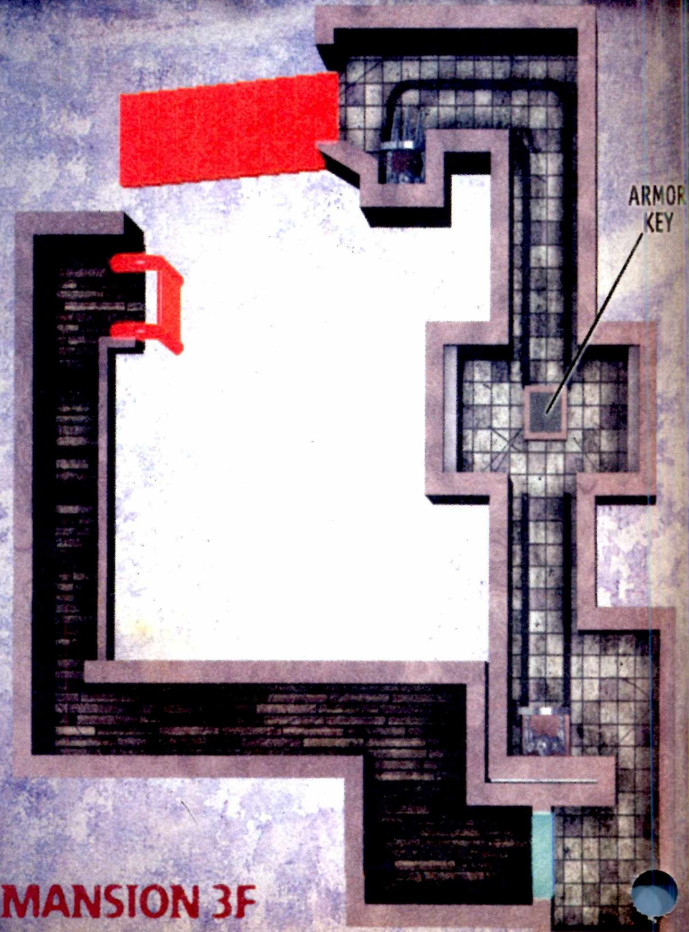
# MANSSION 2F



# MANSSION B1F



# MANSSION 3F



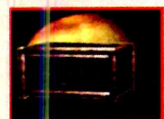




## LAR DOCE LAR

Entre na casa, suba as escadinhas e encontre o COURTYARD MAP colado na parede. Examinando a casa, você encontra A FAMILY PICTURE AND SOME NOTES

(fotos da família e algumas anotações). Aqui você ainda encontra uma máquina de escrever para salvar seu jogo e um baú de itens.



## CHEQUE SEU INVENTÁRIO

Salve seu jogo se desejar, e tenha a certeza de manter a Shotgun e sua munição. Se você já pegou a SQUARE CRANK, não terá mais acesso ao baú e à máquina de escrever. Caso queira salvar ou usar o baú, faça-o antes de pegar este item.

## ESTRANHA MORADORA

Vá para o lado oeste da casa e vasculhe a casa. Adiante você verá algo brilhando sobre várias placas de madeira tampando uma espécie de poço. Pegue a SQUARE CRANK e mantenha este item com você. Quando você tentar sair da casa, a ocupante surgirá e atacará Jill de surpresa. Depois de voltar à consciência, você vai conhecer Lisa, a moradora da casa. Você terá que disparar vários tiros para poder derrubá-la. Ela não pode ser morta, portanto, quando ela cair, aproveite a oportunidade para sair da casa e fugir. Volte até a primeira sala (onde encontrou o mapa) e tome cuidado, pois alguns zumbis estarão no caminho. Dentro da sala, abra a porta dupla que está do lado leste.



## O JARDIM DO MAL

Jill recebe uma transmissão pelo rádio de Brad. Ela não consegue entender bem o que ele diz, pois o rádio não funciona direito. Mantenha a Shotgun equipada por causa dos cães que estão na área. Você ainda pode obter GREEN HERB e BLUE HERB no lado leste desta área. Entre na área da pisci-



na e vá para um dos lados dela e encontre um pilar com um furo. Use a Square Crank para esvaziar a piscina. Desça as escadas e atravesse-a. Siga o caminho de pedras até o final e entre no elevador e desça. Se você passou a área do Courtyard em paz, terá que enfrentar os corvos que estão aqui. Siga para o oeste passando a cachoeira até os portões do outro lado.



Uma RED HERB se encontra bem na entrada. Continue pelo norte. Cobras irão cair das árvores, atrapalhando o seu caminho. Não perca tempo com elas e não pare se não quiser ser picado. Uma picada lhe deixará envenenado.

## VASCULHANDO A RESIDÊNCIA

No corredor (17) existem três BLUE HERBS, passando a entrada. Siga para o leste até a primeira porta da direita. Nesta sala, você encontra, além do baú de itens e a máquina de escrever, uma BATTERY PACK, mais INK RIBBONS e um reservatório de gasolina.



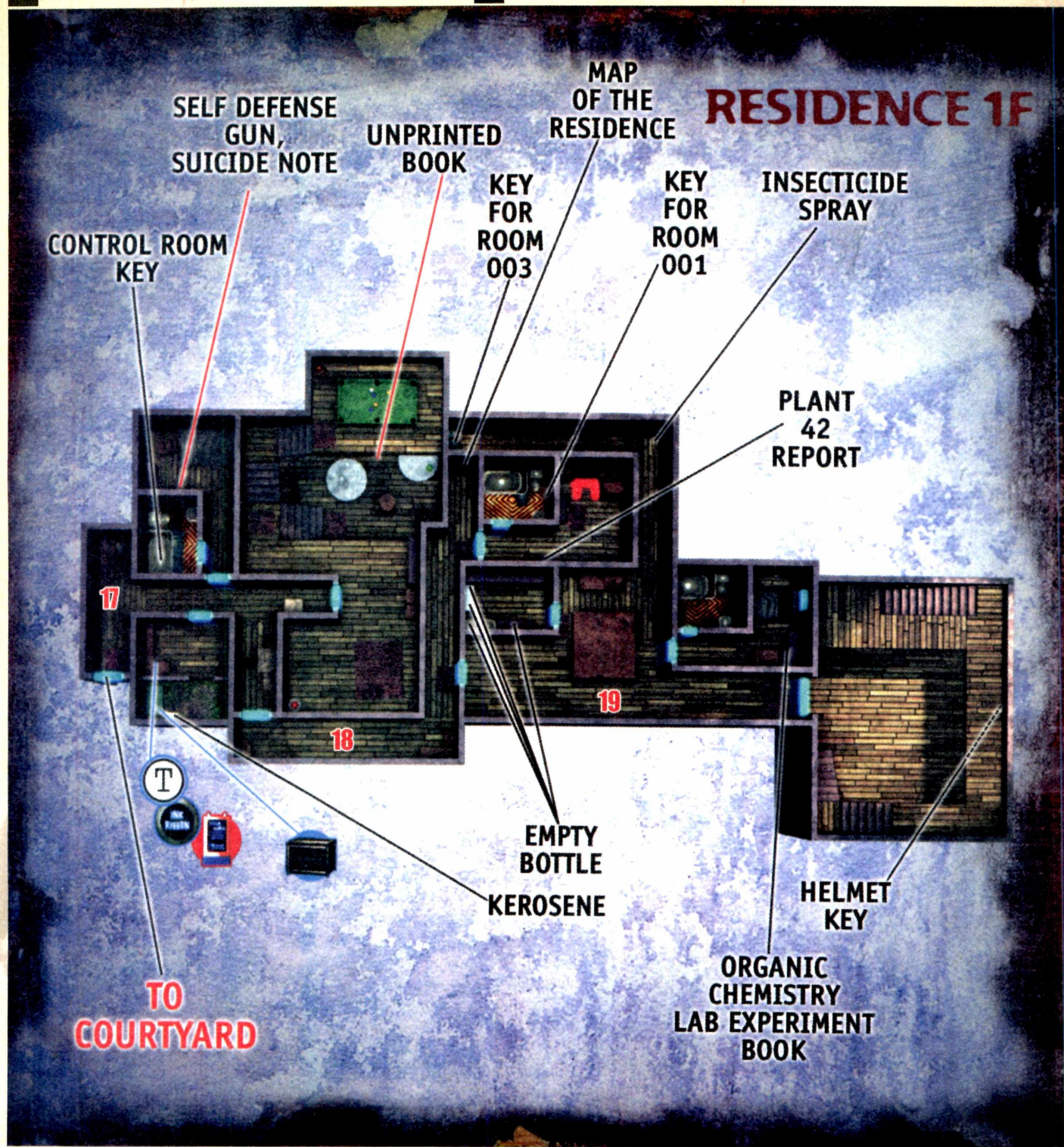
## CHEQUE SEU INVENTÁRIO

Recarregue o Fuel Canteen, pegue o Lighter, recupere as energias de Jill se necessário e pegue a Handgun e munições para esta arma.

## O NINHO DA ARANHA

Siga o corredor (17) até o seu final e entre pela porta. Use sua arma para abater a aranha, que está de guarda na porta de entrada. Desvie dos espirros ácidos dela, ande e ataque em círculos. Uma GREEN HERB está perto da porta e uma pequena lamparina colorida no canto da sala, sobre uma pequena mesa. Use o Lighter na lamparina. A luz que ela irradia vai iluminar o fluido colorido e vai





escadas, mate a outra aranha que está na pare-

mostrar um símbolo na mesa. O símbolo é diferente a cada vez que você joga. Anote num papel o símbolo e a cor correspondente. Há uma outra GREEN HERB ao norte da entrada,

de. Suba as escadas e encontre a sala de bilhar. Na mesa da esquerda do bar, tem um item para Jill. No bar você encontra o UNPRINTED BOOK e também um FIRST AID BOX que contém um MIXED BLUE/GREEN HERB. Use este item se você estiver envenenado. Na mesa da direita, há uma green lantern, acenda-a e anote o símbolo que ela mostrar. Retorne para a sala onde está a mesa de bilhar e encontre a orange lantern. Acenda-a e anote o símbolo que ela apresentar juntamente

# DETONADO



com a cor da lanterna. Examine as bolas em cima da mesa de bilhar e preste atenção nas cores e números de cada um. O vermelho é a bola 3, a laranja tem o número 5 e a bola verde tem o número 6. Não se esqueça de anotar cada número no símbolo correspondente.

## GUARDIÃO DO CORREDOR SUL

Agora retorne ao corredor (17) e entre no corredor onde você observa buracos no chão. Não tente passar, pois um tentáculo o impede de prosseguir. Pegue a caixa que está no corredor e empurre-a até fechar o buraco. Agora suba na caixa para poder passar para o outro lado. Entretanto, o tentáculo irá lhe atacar sempre que você voltar por este caminho. Entre na porta e passe para o corredor (18).



## SUSSURROS NO CORREDOR



Há vários jornais e recortes ao longo do corredor todos mencionando fatos com a Equipe da S.T.A.R.S. A próxima porta está trancada e com uma placa marcada "GALLERY". Siga

para o norte e veja uma porta com a placa "002", vire para a esquerda e vá até o final do corredor. Na parede você encontra o RESIDENCE 1F MAP. Pegue o mapa, e não olhe pelo buraco. Volte até a porta "002" e tente entrar. Jill ouve uma voz que parece ser a de Barry vindo de dentro da sala.

### CUIDADO!

**NÃO OLHE PELO BURACO** que ficou depois que pegou o mapa. Se o fizer, será atacado por um enxame de abelhas e vai ficar desperdiçando preciosa munição. Existe um outro meio muito mais simples e rápido para erradicar estas pragas.

## SALA 002

Se Jill entrar na sala imediatamente após ouvir as vozes vai encontrar com Barry e ele que estava falando



dele, procure na mesa o PLANT 42 REPORT, entre na porta do banheiro. A KEY FOR ROOM 001 (chave da sala 001) está numa prateleira perto do toalete. Um visitante indesejável aparece para lhe importunar. Acabe com ele e saia do banheiro. Volte para o quarto e encontre dois armários cheios de livros. Empurre o armário da direita para o lado que você encontra uma passagem secreta atrás dos armários. Uma escada que o leva para o porão. NÃO ENTRE no Basement (porão) ainda. Volte para a entrada e destranque a porta da sala 001 (corredor 17).

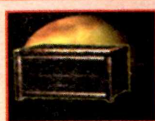


## SADISMO E HORROR NA SALA 001

Entrando nesta sala, você observa um cadáver enforcado no meio da sala. Examine-o e encontre a SUICIDE NOTE e uma SELF DEFENSE GUN (arma de autodefesa) sobre a mesa. Entre no banheiro e você ouve



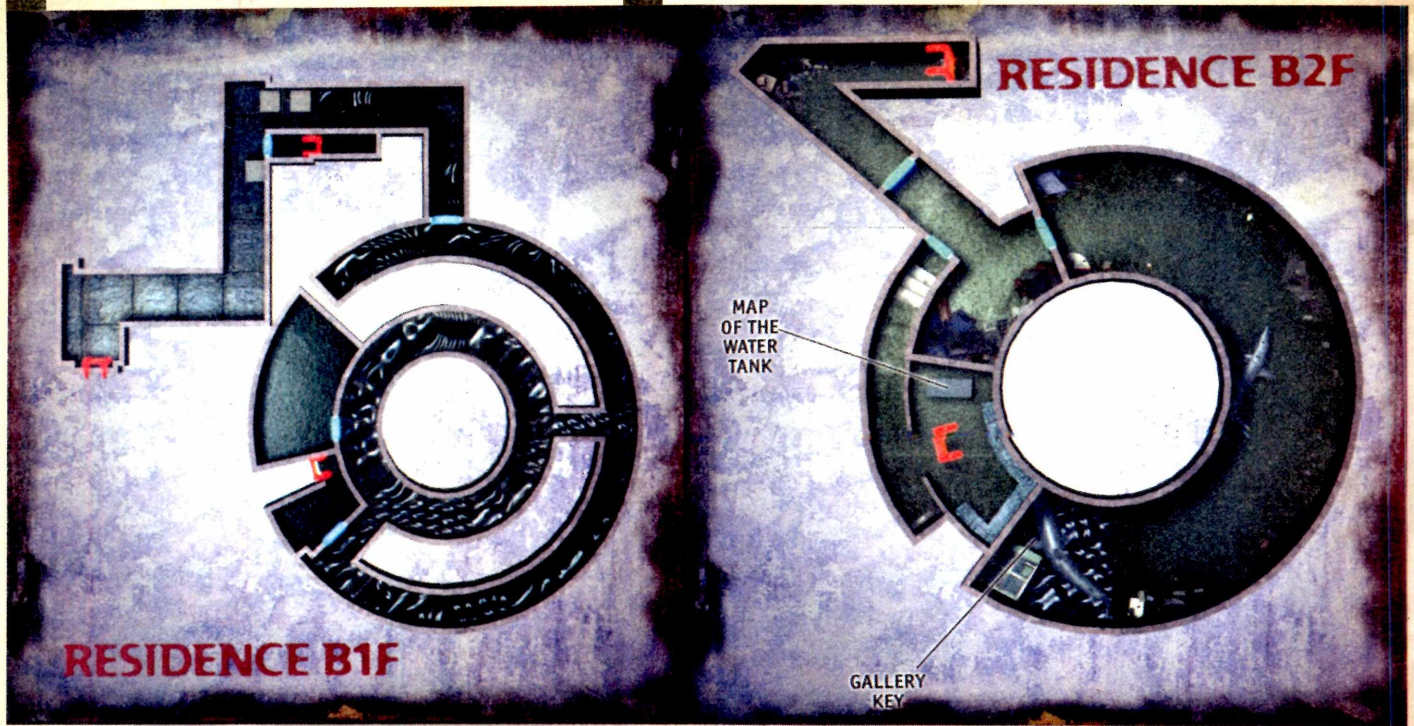
um ruído de algo caindo. O enforcado cortou a corda e agora vem para cima de Jill. Esvazie o mais rapidamente a banheira e pegue a CONTROL ROOM KEY (chave da sala de controle). Quando você entrar no dormitório novamente, pode disparar a SELF DEFENSE GUN e matar instantaneamente o novo inimigo ou simplesmente, ignorá-lo e continuar sua missão.



### CHEQUE SEU INVENTÁRIO

Mantenha em seu poder a Control Room Key, o Unprinted Book e a Handgun com a munição correspondente. Recupere as energias se precisar. Coloque qualquer outro item no baú e salve seu jogo, pois as coisas vão ser um pouco duras no porão.





## CORREDOR ALAGADO



O corredor está separado por um pequeno trecho alagado. Empurre as três caixas que estão pelo caminho até a parte alagada que eles formarão uma ponte. Continue andando, pegue a GREEN HERB que está no topo da rampa e continue o caminho entrando pela água. Entre na próxima porta.

## PREDADORES DAS PROFUNDEZAS

Corra pela área circular e não chegue muito perto da borda. Alguns passos pra frente e tubarões virão atacar Jill. Você pode matar os dois tubarões, mas fique ciente de que eles são os menores. Você pode matá-los com seguidos tiros. Entretanto, o gigantesco tubarão que sobrou é imortal. Então o melhor negócio é sair correndo e tentar se desviar dos ataques dele. Se Jill for pega, é game over na certa. Corra sempre pelo círculo externo (veja o mapa) até o final do caminho. Entre na porta em que você abrir com a Control Room Key.



## CRISE DE PRESSÃO

Desça as escadas para a seção inferior da sala de



controle. Procure por itens na sala antes de tocar nos controles. O MAP OF THE WATER TANK está na parede ao norte da sala. Também há um FIRST AID BOX que contém um DOUBLE GREEN HERBS (duas ervas verdes combinadas) próximo de alguns canos. Uma seqüência bem intensa está por começar. Procure um painel de controle onde se lê "ERROR", próximo a uma pequena janela. O enorme tubarão vai de encontro a ela para tentar quebrá-la. Ele consegue rachar o vidro e com isso a pressão da água está o ajudando. Sua tarefa agora é tentar fechar as janelas com os escudos protetores, porém não há pressão suficiente para fazer estes protetores baixarem. Aqui a tarefa é trabalhosa, pois você tem pouco tempo para realizá-la.



Use o computador da direita



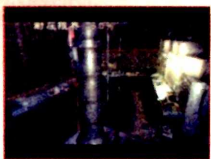
Vá para a esquerda e tente puxar a alavanca de emergência. Os escudos baixam somente pela metade.



Corra para as válvulas perto da curva e tente ativar a pressão. A válvula certa muda cada jogo.



*Volte para a sala de controle e use o computador da direita novamente.*



*Vire-se para a esquerda e tente puxar a alavanca novamente.*



*Os escudos se fecham e você está parcialmente salvo.*

Entretanto, a crise ainda não passou. Você precisa tirar toda a água desta área, pois a pressão está aumentando cada vez mais. Rapidamente, use o computador que está na parede ao sul para esvaziar o ambiente. Pronto. Desça as escadas do corredor e entre na outra sala pela porta adiante.

## TUBARÃO INOFENSIVO

Saia pela porta à prova d'água e siga pelo canto. Alguns itens úteis sobreviveram à inundação. Ignore os portões desta seção e entre na próxima porta dupla. Continue andando até encontrar os tubarões menores, que agora estão encaalhados. Você pode despachá-los facilmente com um único tiro da Handgun.



Continue andando até encontrar o tubarão gigante encaalhado. Não fique perto e suba a plataforma e procure a estação. Uma chave está brilhando no painel, mas quando você for pegar este item, o gigantesco tubarão irá atacar a plataforma. A chave caiu dentro da poça d'água. Se você pular para dentro da poça, o tubarão irá devorar Jill, mate-o antes para facilitar o seu caminho. Para isso, empurre o painel de controle para a água e acione a alavanca do disjuntor no lado esquerdo. Depois de eletrocutar o tubarão, desça até a poça d'água. Procure pela GALLERY KEY que está brilhando na água. Retorne até a área do armazém arruinado e atravesse as portas.

## VOLTANDO A CASA



Depois de atravessar as portas duplas, mova-se para frente até encontrar uma escada. Suba por ela e destranque a porta que está fechando a saída para poder retornar ao primeiro andar da residência.

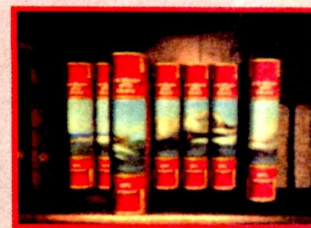
Saia da sala e volte ao corredor (18). Vá para a

porta de entrada do corredor (19) e entre. Jill será atacada por abelhas assassinas. Livre-se delas com a Handgun ou a Shotgun. Siga em frente até encontrar a sala 003 e vire à esquerda. Siga até encontrar um corpo no chão. Examine-o para encontrar o INSECTICIDE SPRAY. Se você continuar em frente, verá a chave da sala 003 sob o ninho das abelhas. Volte ao corredor (18) até onde encontrou o mapa. Vá até o buraco que ficou na parede, mas não olhe por ele senão as abelhas irão lhe atacar. Na frente do buraco, use o Insecticide Spray para matar o enxame inteiro. Volte ao corredor (19) que agora você poderá seguir até o final do corredor e pegar a KEY FOR ROOM 003. Pegue os demais itens que estão na mesa. Vá até a sala 003 e entre na sala.



## SALA 003

Pegue o livro ORGANIC CHEMISTRY LAB EXPERIMENT que está no armário e coloque no lugar dele o Unprinted Book. Agora você precisa reorganizar a posição dos livros até que surja uma imagem de uma mulher deitada. Para isso, troque o livro 1 com o livro 4. Depois o livro 2 com o livro 7. E finalmente o livro 3 com o livro 8. Resolvido o problema, você encontra a porta para a PLANT 42 ROOM. Salve seu jogo na máquina de escrever. Neste ponto você tem uma escolha a fazer. Ou Jill entra na próxima sala e luta contra a Plant 42, ou vai para o laboratório e faz o V-Jolt.



## O LABORATÓRIO

No corredor (19) está a sala do laboratório. Ela está trancada com um código. A resposta está nas lanternas que você acendeu na sala das

# passo a passo

aranhas, lembra-se? Examine o painel do lado direito da porta e entre com o seguinte código: Acenda o botão vermelho e digite o número 3. Acenda o botão laranja e digite o número 5. Finalmente acenda o botão verde e digite o número 6, e a porta estará destrancada.

Dentro do laboratório, faça a fórmula V-Jolt seguindo as dicas que encontra na parede à esquerda da porta. Pegue as EMPTY BOTTLE (garrafa vazia) para fazer as fórmulas. Levando em conta que: Water = 1, Red = 3, Blue = 4, Yellow = 6, faça as seguintes combinações, sempre deixando uma garrafa vazia:

● = Water ● = UMB 3 ● = Yellow-6

● + ● = ●	UMB 7
● + ● = ●	NP-004
● + ● = ●	UMB 10
● + ● = ●	VP-017
● + ● = ●	V-Jolt

## USANDO O V-JOLT

Com a fórmula completa nas mãos desça até o porão para usar a fórmula na raiz da planta 42. As raízes estão localizadas numa sala chamada "Guard Room". Esta área está localizada no andar B1F próximo à sala de controle. Para Jill ter acesso a esta sala, terá que fazer um longo caminho de volta através do andar B2F. Dentro do Guard Room, ande desviando-se das raízes e use o V-Jolt. Após matar a raiz, você terá a opção de descartar as garrafas vazias. Faça isso para economizar espaço no seu inventário.



### FAZER OU NÃO A FÓRMULA?

Este é um caminho opcional para você. Se desejar fazer a fórmula para jogar na raiz da Plant 42, sua missão se torna bem mais fácil, porém você irá perder um certo tempo para voltar até a sala do laboratório e misturar os elementos químicos até conseguir a fórmula exata. Se desejar não fazer a fórmula, tudo bem, porém, certifique-se de que tem munição de sobra para poder enfrentar este inimigo.



### CHEQUE SEU INVENTÁRIO

Se você está indo fazer a fórmula, lembre-se de que terá que voltar até um dos baús que guardam itens para que você tenha pelo menos três espaços livres para fazer a mistura. Agora se você preferir ir lutar com a Plant 42, pegue a Magnum e a munição correspondente e a Shotgun para reserva. Você vai precisar também de dois ou três itens para recuperação de sua vida e de pelo menos uma Blue Herb para curar um possível envenenamento.

## BOSS: PLANT 42

Armas recomendadas: Magnum ou a Shotgun e boa quantidade de munição. Arma reserva: Shotgun ou a Handgun e munição correspondente.

Volte para o quarto 003 e abra a porta secreta. Plant 42 está nesta sala e você não conseguirá sair dela sem antes acabar com ela. Os eventos que ocorrerem aqui serão



bem diferentes dependendo do fato de você ter ou não a fórmula V-Jolt na raiz. Se não usou a fórmula, Jill terá uma longa e dura batalha pela frente. Suba as escadas que ficam próximas da entrada para ficar no mesmo nível do bulbo central da planta. Nunca tente lutar com a planta se estiver num andar inferior. Mova-se sempre para ficar longe do alcance das raízes que se movem e atire com a Magnum ou a Shotgun no bulbo. As raízes jogam um ácido que envenenam Jill, procure sempre se desviar delas. Mova-se e procure não ficar nos cantos e nas beiradas para não ser duramente atacado. Continue nesta estratégia até a planta morrer. Se você usou a fórmula e a usou na raiz, Barry aparece com um lançacamas para lhe dar uma ajuda. Com isso Jill não precisa lutar com a planta e economiza munição.





## NOVAS ORDENS

Depois da batalha e do movie, pegue a HELMET KEY que está brilhando em cima da lareira. Jill encontra Wesker no seu caminho. Ele diz a Jill que ela precisa voltar para a mansão para abrir as portas que ainda estavam trancadas para investigar as salas restantes.

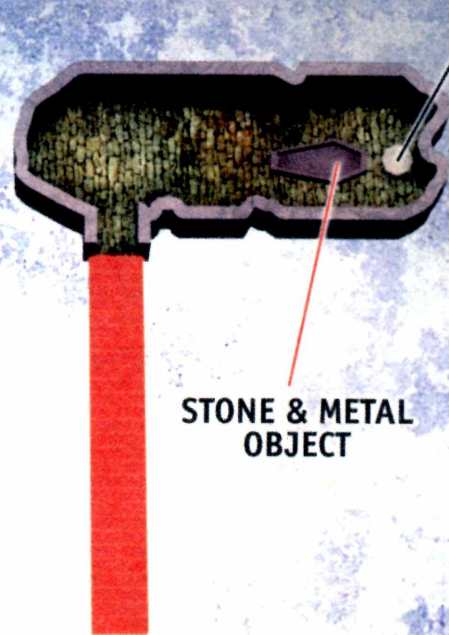


**CHEQUE SEU INVENTÁRIO**  
Para voltar para a mansão, mantenha à mão a Shotgun e a munição. Se estiver sem munição para a Shotgun, use a Magnum. Mantenha a Helmet Key e restaure a sua vida.

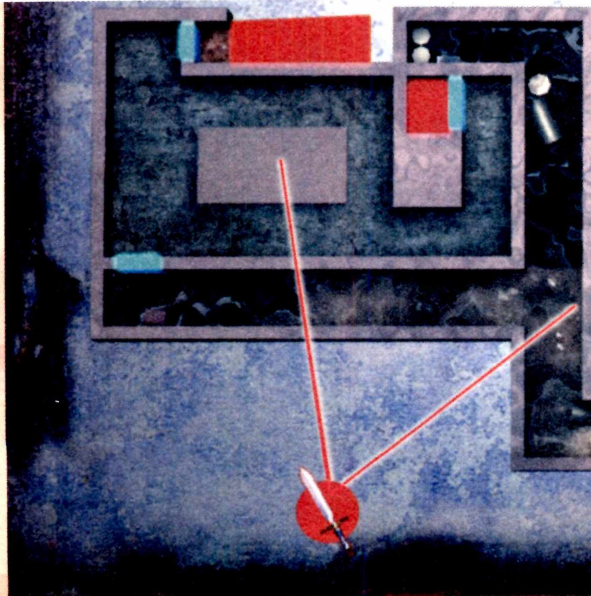
## MANSSION B1F



BOOK OF CURSE, SWORD KEY



STONE & METAL OBJECT



MAP OF THE BASEMENT

## NOVAS E GRANDES AMEAÇAS

Aqui você encontra outra nota de Barry e alguns itens na Garden's Tool (casa de ferramentas do jardim). Pegue os seguintes itens: FIRST AID SPRAY, BATTERY PACK e a munição GRENADE SHELLS. Quando você voltar para o corredor (7), um novo inimigo estará em seu encalço. São os terríveis Hunters. Use a Shotgun ou a Magnum para derrubá-los e corra para o sul e entre na segunda porta à esquerda para chegar até o próximo save point, que fica perto das escadas. Entre e fique alerta, pois há mais um hunter à esquerda escondido no canto. Mate-o ou corra e entre na sala do save.



## SALA ESMAGADORA

Saia da sala do save point e suba as escadas. Vá para a esquerda no corredor (12), vire à direita e entre na porta do final do corredor. De volta à sala onde conseguiu o mapa do segundo andar, vá até a porta que está no fundo da sala e use a Helmet Key para abri-la. Você verá um pequeno corredor com uma estátua e duas passagens



para uma sala maior. Isto é uma outra armadilha. Se você entrar na sala, as paredes começarão a se mover e se Jill não sair rapidamente da sala, ela será esmagada e será fim de jogo. Você deverá fazer o seguinte: Empurre a estátua pela primeira passagem. Quando a estátua tocar o solo do salão as paredes começarão a se mover. Não tenha medo e

continue empurrando a estátua até o final da sala. A estátua fará as paredes pararem não esmagando Jill. Após empurrar a estátua até o final da sala, volte e entre na outra passagem e vá até o final. Encontre uma outra estátua colocada dentro de um vão na parede e um botão ao seu lado. Você precisa pressionar o botão para que as

paredes voltem ao seu lugar original. Mas cuidado! Pressione o botão e volte correndo para não ser esmagado. Saia da sala e volte para o corredor e entre rapidamente pela primeira passagem e vá correndo para onde empurrou a estátua. As paredes voltam a se mover em sua direção. Você precisa colocar a estátua que empurrou no vão que existe à esquerda das paredes fecharem o vão. Empurre a estátua para a esquerda até ela ficar sobre um quadrado marcado no chão para fazer as paredes pararem. Feito isso, empurre a estátua para dentro do vão. Uma porta se abre entre as duas estátuas. Entre e vire-se para o lado leste e pegue mais uma DAGGER na cômoda. Vá para o lado oposto e veja um buraco no chão. Desça por ele.



## A TUMBA SOLITÁRIA

Pegue o livro LAST BOOK VOL.1 que está no chão. Em seu menu, examine o livro e vire-o até conseguir abri-lo. Conseguindo você obtém a MEDAL OF EAGLE. Há mais um capítulo do TREVOR'S DIARY na tumba. Existe um botão na tumba, pressione-o para abrir e desça as escadas.



## MORADORES DAS PROFUNDEZAS.

Jill encontra gigantescas e venenosas aranhas. Use a Handgun para acabar com as três de uma distância segura. Mova-se para o noroeste para encontrar o MANSION B1F MAP próximo à curva.



Vá até o final do corredor sem saída para encontrar um útil item. Volte e vá para o outro lado do corredor e encontre uma BLUE HERB e uma GREEN HERB. Passando as plantas existem mais dois inimi





gos a serem abatidos. No chão existe mais uma DAGGER, pegue-a. Corra pela parte superior até encontrar, no final um maquinário que liga a energia para que os elevadores voltem a funcionar. Volte e desça



o corredor e entre na outra bifurcação e encontre uma porta à sua direita. Entre e veja que se trata de uma sala conhecida. É a estranha e suja cozinha da mansão. Se você matou os inimigos que aqui encontrou, eles estarão no chão. Se não quiser que eles o incomodem novamente, incinere-os usando o isqueiro e o Canteen. Vá até o final da cozinha e encontre o elevador. Pressione o botão para chamá-lo. Entre no elevador e suba para o segundo andar.



## NOVAS ÁREAS NA VELHA MANSÃO

Ao sair do elevador, tenha a certeza de estar com a handgun equipada e recarregada. Você vai estar no corredor (10). Corra em direção ao leste. Mantenha uma distância segura para usar a Handgun. As portas duplas da biblioteca estão seladas, Jill precisa arrumar outro caminho para entrar. Pegue as duas GREEN HERBS e uma RED HERB num pequeno vão pelo caminho.



Siga em frente pelo corredor (10) passe pelo elevador e vire. Entre na porta em frente. Examine a pequena sala e pegue o ACID SHELLS e em especial a BATTERY e mais alguns itens úteis para Jill. Atenção, deixar os



itens no baú de agora em diante vai ficar bem difícil devido aos vários Hunters que rondam a casa. Volte para o corredor (9) onde encontrou a flecha.

## A SERPENTE, O ENCONTRO FINAL

Desvie dos zumbis e cuidado com um que é extremamente rápido e saia do corredor (9) e vá para a porta onde você achou a Armor Key (Mansion 3F). Siga em frente até encontrar uma porta e abra-a com a Helmet Key. Desça o hall e pegue as duas GREEN HERBS se precisar e encontre-se com a cobra novamente.



## YAWN II

**Arma recomendada:** Grenade Launcher com Acid Rounds  
**Arma reserva:** Shotgun

Rapidamente desça para o andar inferior. A serpente irá descer e ficar em círculos entre as estantes. Acerte-a com a Grenade Launcher equipada com Acid Shells. Use a estratégia de atirar duas vezes e sair correndo, não fique parado num lugar só. Fique repetindo esta operação, mas fique esperto. Esta batalha não é como o encontro anterior com Yawn. Ela irá contra-atacar depois de três ou quatro tiros com a grenade launcher ou cinco ou seis tiros com a Shotgun. Desvie e continue até matá-la em definitivo.



## O TESOURO DA BIBLIOTECA

Durante o confronto, note um movie da cobra batendo a cauda numa das estantes e derrubando alguns livros. Após matá-la, vá até o local onde caíram os livros e procure para encontrar a LAST BOOK VOL 2. No menu, examine este livro e encontre a MEDAL OF WOLF. Saia da sala pelo caminho que você veio.

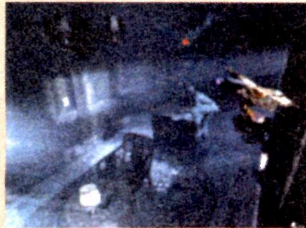
# passo a passo

## OLHOS QUE TUDO VÊ

A partir do corredor (9), siga para o corredor (8) passe as escadas e entre na sala onde é necessário a Helmet Key. Dentro da sala existe uma cabeça de touro e uma de alce, uma em cada lado da parede. Uma águia empalhada vai acom-



panhar onde você estiver na sala. Você precisa pegar os itens que estão nos olhos das cabeças empalhadas, mas a águia não vai permitir. Antes de tudo, vasculhe a sala e pegue todos os itens CHIEF OF SECURITY LETTER (carta do Chefe de Segurança) em cima da mesa no centro da sala. Algumas GRENADE SHELLS estão abaixo da cabeça de alce e uma DAGGER está no lado es-



querdo da cabeça de touro. Empurre as escrivaninhas (uma para cada lado) para ficarem sob as cabeças. Vá até o interruptor que fica do lado da porta e desligue a luz. Com a sala escura, ande até uma das cabeças, mas pelo canto da sala (para que a águia não o acompanhe) e suba na escrivaninha e pegue o item em cada cabeça. A YELLOW GEMSTONE está na cabeça de touro e a RED GEMSTONE fica na cabeça de alce. De posse destes dois itens, saia da sala.



### CHEQUE SEU INVENTÁRIO

Pare na enfermaria e coloque no baú os itens que não serão necessários no momento. Só fique com as duas Gemstones, a Helmet Key, a Grenade Launcher com alguma munição.

## SALA DO TIGRE NOVAMENTE

Retorne À sala do tigre, corredor (2) e coloque a Yellow Gemstone no outro olho do tigre para receber o MO DISK. Não coloque a Red Gemstone. Isso ativará



uma armadilha que fará cair cobras pela sala. Se por engano você fez isso, saia imediatamente da sala e volte. A Red Gemstone estará no chão e as cobras terão desaparecido.

## O SEGREDO DA CAIXA

Vá para o Main Hall (hall principal) no andar inferior e dirija-se para a única porta que permanece fechada. Esta porta se encontra ao norte da sala onde encontrou o mapa. Use a Helmet Key e entre. Jill encontra mais uma parte do



G.TREVOR'S DIARY. Na mesa você encontra mais INK RIBBONS, mas é aconselhável deixá-los onde estão por enquanto. Siga o corredor até a porta e entre. Você está numa sala com um grande espelho. Pegue a DAGGER e uma GREEN HERB. Dê uma olhada no armário e encontre a JEWELRY BOX. No

menu, combine a Red Gemstone com a Jewelry Box para que as peças prateadas da caixa caiam. Agora você precisa montar estas peças novamente em um outro lado da caixa.



As peças inicialmente estão coladas na caixa. Use a Red Gemstone para solta-las.

Rotacione-a para colocar exatamente nesta posição, na parte superior do hexágono.

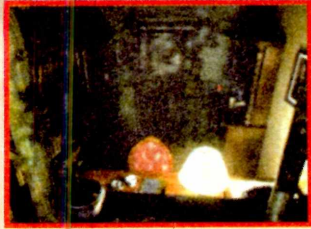


Próximo, selecione a parte que tem uma forma de uma bala e e rotacione-a para que fique na posicione-a conforme a foto. Pegue a maior peça que restou e rotacione-a para que fique na parte de baixo como na foto.



As últimas duas peças são facilmente identificáveis e você não terá problemas em encaixá-las.

## O ESCRITÓRIO DO MAL



Dentro da Jewelry Box, você encontra a EMBLEM KEY. Agora vá até o Graveyard e entre pela porta que dá acesso à sala dos quadros e volte para o corredor (7). Vire à direita e entre na primeira porta à esquerda

da usando a Emblem Key. Atravesse o quarto es-

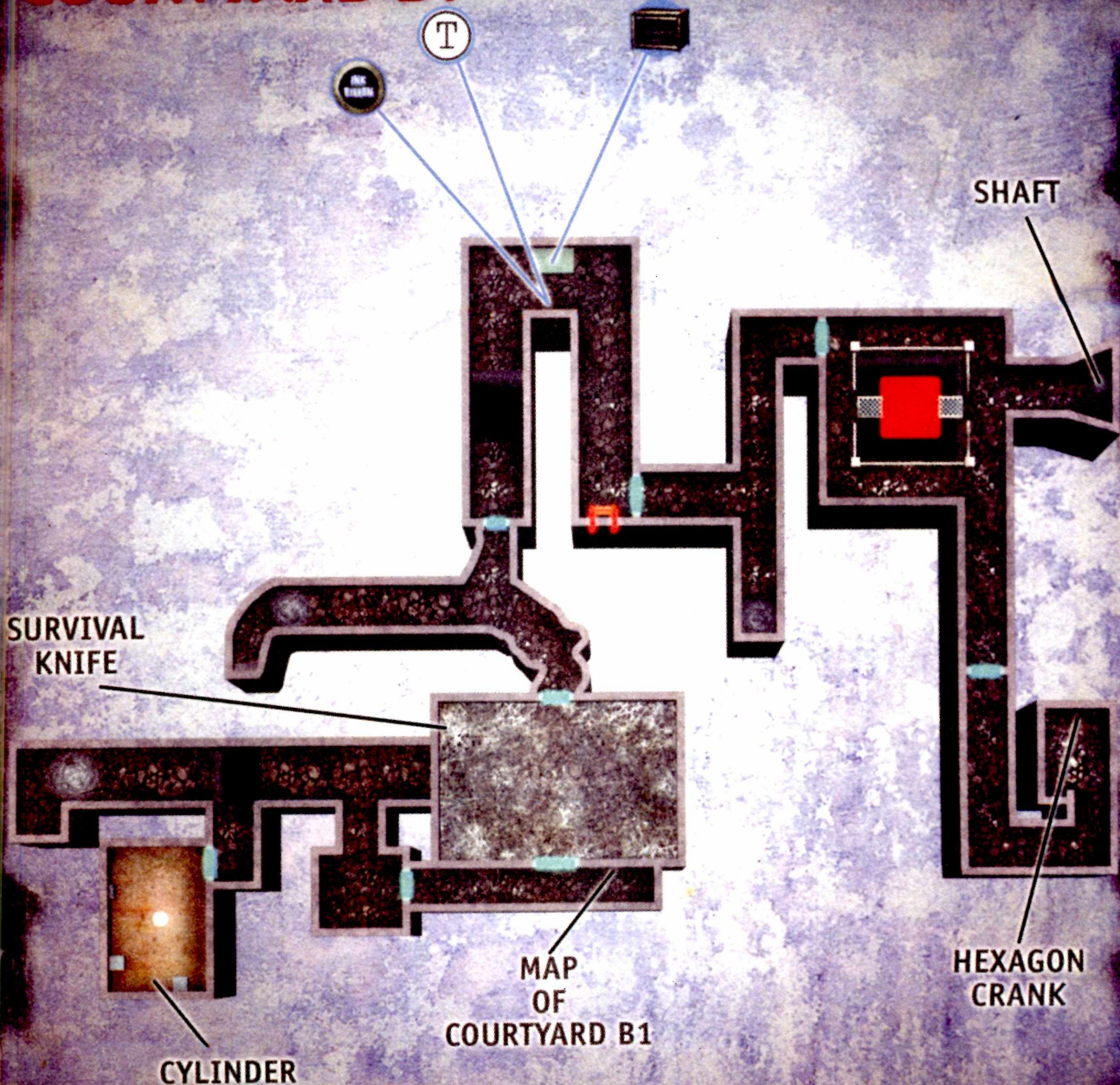
curo até encontrar uma mesa com um abajur. Ligue-o para iluminar a mesa e encontre o METAL OBJECT. Há outros itens úteis na sala.



### CHEQUE SEU INVENTÁRIO

Saia da sala e entre na próxima porta à esquerda para ir ao save point mais próximo. Deixe todos os itens desnecessários. Pegue a BATTERY e o SQUARE CRANK. A Shotgun será bem-vinda nesta fase, pois alguns cães estarão na área.

## COURTYARD B1

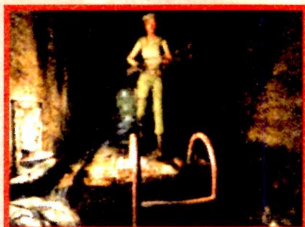


# passo a passo

## O SEGREDO DO JARDIM



Deixe a mansão com a Battery e o Square crank em seu inventário e volte para a parte baixa do Courtyard (onde há uma piscina que você a esvazia, lembra?) e procure por um elevador que não funciona, no canto sudoeste. Coloque a Battery no local apropriado para que o elevador tenha carga para voltar a funcionar. Entre no elevador para ir à parte superior da área do Courtyard. Agora vá



até a área da piscina e use o Square Crank no pilar do lado direito da piscina para voltar a encher novamente a piscina. Com isso, Jill desvia o fluxo de água da cachoeira para a piscina, descobrindo uma passagem secreta pela cachoeira. Desça as escadas para ir até a fase Underground.

## TÚNEIS VAZIOS

Ignore a porta à esquerda da entrada e cheque as outras da área. Você irá encontrar uma Typewriter (máquina de escrever), INK RIBBONS e um baú de itens. Aproveite para esvaziar o seu inventário. Observe o furo



sextavado ao lado do poço que obstrui a saída ocidental. Há uma GREEN HERB visível na saída. Retorne para a porta próxima à escada. Ignore a enorme pedra que está no alto da inclinação e mova-se até a porta ao fundo. Circunde o poço e pegue os itens que encontrar. Procure o painel de controle central e encontre o SHAFT. Pegue os itens na área e saia. Examine o chão para encontrar mais itens úteis. Continue até encontrar Enrico do Bravo Team numa câmara ao sul do corredor. Veja o movie e após os fatos,

examine o corpo dele para encontrar o HEXAGON CRANK (alavanca hexagonal). Saia da câmara e fique preparado para enfrentar mais alguns hunters. Volte até o pilar onde você encontrou um buraco hexagonal, perto da máquina de escrever. Use a Hexagon Crank para rotacionar a seção do túnel para que você possa passar por ela. Pegue a GREEN HERB e continue.



## CHEQUE SEU INVENTÁRIO

Tenha certeza de manter a Shotgun e a munição dela em seu inventário. Mantenha também o Shaft e o Hex Crank. Pegue uma mistura de Green e Blue Herb ou um spray de primeiros socorros para curar envenenamento. Salve seu jogo.

## FUJA DA PEDRA

Mova-se para o alto da rampa e examine a pedra encravada no topo. Quando você se voltar para descer novamente a rampa, a pedra irá se soltar. Você terá que ser rápido e levar Jill até um local seguro rapidamente. O certo é voltar pelo caminho que veio, por isso, antes de ir verificar a pedra lá no alto da rampa, decore o caminho de volta para não se confundir.



## A COISA DAS CAVERNAS

A pedra bate na parede quebrando-a e revelando outro túnel com uma porta dupla que estava fechada há muito tempo. Você deve estar se perguntando por que esta porta estava selada desta maneira.



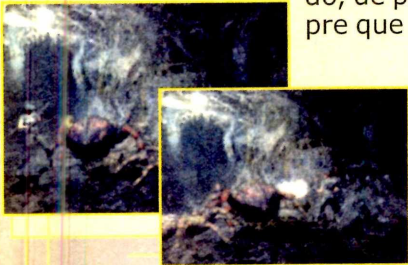
## BLACK TIGER SPIDER

**Arma recomendada:** Shotgun

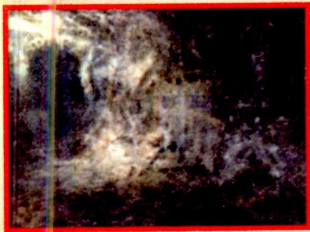
**Arma reserva:** Magnum

Uma enorme aranha negra emerge das teias que cobrem o local. Duas outras, um pouco menores, também aparecem para lhe devorar. Embora as aranhas sejam bem vulneráveis à Magnum, recomendo que você use a Shotgun e economize a munição dela para os inimigos do final do jogo. Só a use se sua munição da Shotgun terminar. A aranha é capaz de uma porção de ataques diferentes. Se a criatura pode ver Jill de frente, um ácido voa de sua boca e pode lhe acertar a uma incrível distância. Um outro forte ataque da aranha é quando ela dá um encontrão, derrubando Jill. Este ataque é de difícil recuperação, portanto, faça com que Jill fique sempre correndo, de preferência em volta da aranha maior e atirando sempre que possível. Repita esta operação até derrotá-la.

Logo depois da aranha morrer, uma porção de filhotes saem do corpo dela. Eles também podem lhe causar danos, porém bem menores. De qualquer forma, saia rapidamente desta sala pela porta que está totalmente coberta pelas teias.



## SE LIVRANDO DAS TEIAS



A melhor maneira de liberar a porta é pegando a SURVIVAL KNIFE que está num dos cantos da sala. Equipe-se com a faca e fique de frente à

porta e use os golpes normais para tirar as teias da porta. Ao contrário do que se pensa, o fogo não é tão eficiente para esta tarefa.

## A SEGUNDA PEDRA

Duas BLUE HERBS e o MAP OF COURTYARD B1 estão ao leste, no final do túnel depois da sala das aranhas. Avance pela porta ao oeste. Outra enorme pedra está maliciosamente posicionada no topo de uma rampa. Aqui você terá que ser muito rápido e se não quiser enfrentar as aranhas novamente, volte até o último save point e salve seu jogo. Sua tarefa é colocar a Hex Crank nas engrenagens que ficam na parede e girar ela três



vezes. Tenha muito cuidado pois depois da terceira vez, a pedra irá despencar e você terá que sair correndo e virar para uma abertura que fica à esquerda. A dificuldade em realizar este movimento é que justamente no momento da virada para entrar na abertura, a câmera muda de ângulo, fazendo que você vire do lado errado. Aconselho um treino antes. Conseguindo se desviar da pedra, examine o local onde ela parou para encontrar um FIRST AID BOX contendo um FIRST AID SPRAY.

## O ENIGMA DA ESTÁTUA



Volte e entre na abertura que entrou para se salvar da pedra e entre pela porta. Na sala quadrada, há um quebra-cabeça envolvendo uma estátua que você precisará virar 180 graus antes de colocá-la no espaço que existe na parede ao fundo. Use a Hex Crank no buraco que está no lado direito e você verá um bloco de pedra que sai da parede. Marque bem o local e vire a Hex Crank novamente. Agora empurre a estátua até o local onde este bloco vai sair para que ele



# passo a passo



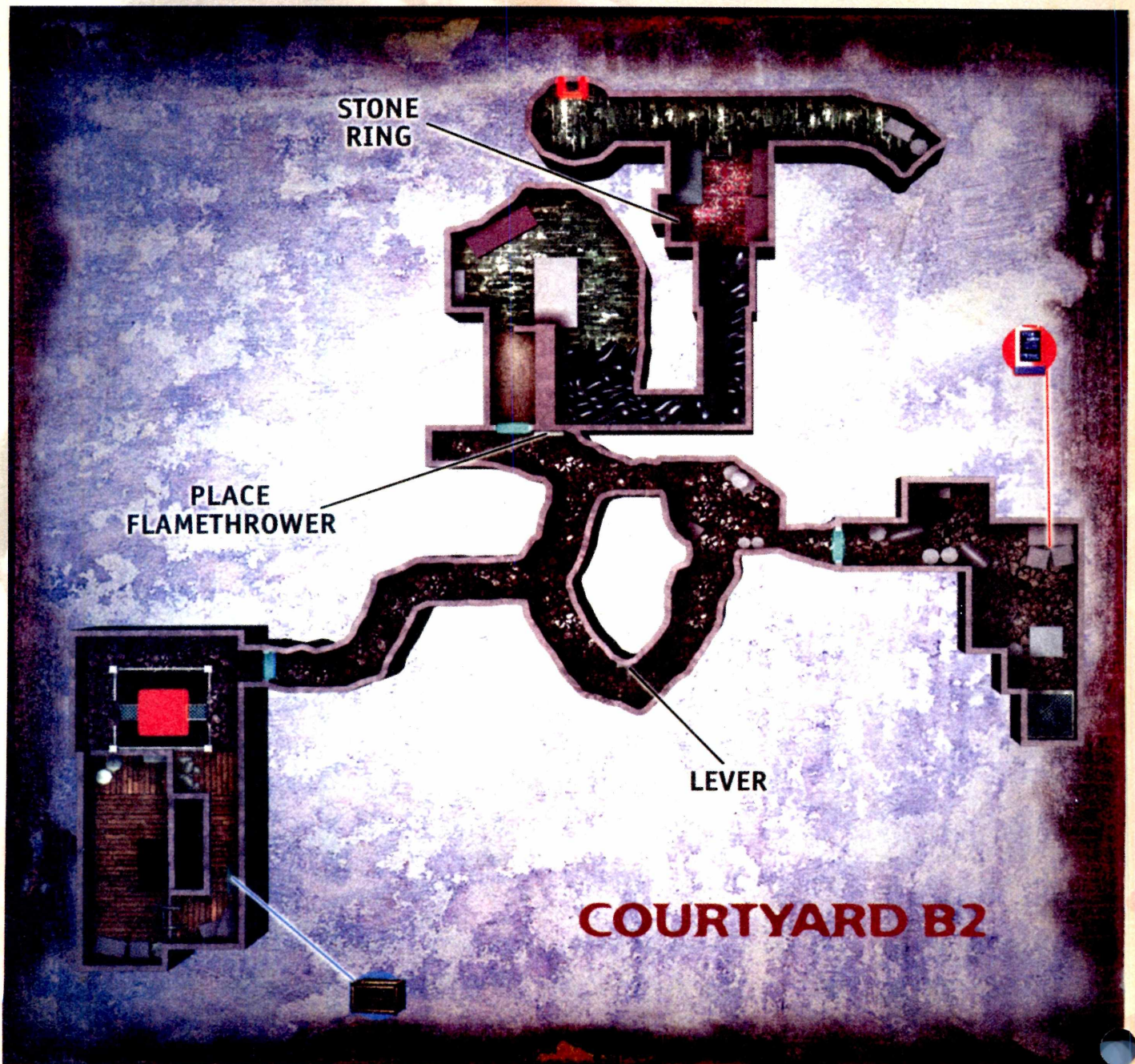
empurre e de-sencoste a estátua da parede. Com a estátua desencostada da parede, empurre e posicione-a sobre o círculo que existe no chão da sala. Quando a estátua estiver sobre o círculo, ela irá girar em 90 graus. Empurre para fora do círculo e novamente de volta para cima dele para que a estátua gire novamente mais 90 graus. Agora ela está na posição correta. Empurre a escultura até o buraco que existe na parede ao fundo e o painel no centro irá se abrir. Pegue o CYLINDER. Combine o Cylinder com

o Shaft no menu. Ao examinar o item, você nota mais um enigma. Observe que existem numerais romanos desenhados na peça. Basta girá-los até que as marcas combinem formando o número 4231.



## DESCIDA PERIGOSA

Jill precisa voltar até a fase onde pegou o Shaft. Coloque a nova engrenagem no local certo e entre com o código. O elevador virá até o andar onde você se encontra. Aqui Barry se junta a Jill para descerem juntos no elevador.



## O COMPRESSOR DE LIXO



Depois da descida, você explora o local e encontra um baú de itens seguindo o final da plataforma de madeira. Descendo as escadas, você vê um enorme compactador de lixo. Volte para o andar superior e deixe Barry sozinho. Vá para os túneis. Lisa está vagando por eles e geralmente ela está na parte mais ao norte de onde você entrou. Lembre-se de que ela é imortal e a melhor maneira de se livrar dela é

esperar que ela chegue bem perto de Jill e sair correndo pelo lado oposto ao que ela veio. Durante o caminho, você encontra uma GREEN HERB e uma BLUE HERB, pegue-as se estiver precisando. Existem várias caixas no canto noroeste. Pegue os itens que estão no local. Note uma caixa que você pode empurrar para uma espécie de elevador. Coloque-a ali e use o painel de controle que existe ali. Tomando cuidado com Lisa, volte pelos túneis até o compactador de lixo. Barry se vai com o elevador deixando Jill no local. Vá até o compactador de lixo e note que a caixa chegou. Empurre a caixa até o buraco do compactador e acione a máquina para quebrar a caixa. Após a máquina parar de funcionar, desça onde estava a caixa e examine o local para encontrar uma BROKEN FLAMETHROWER (lanç-chamas quebrado).



## A TRAVA AUTOMÁTICA



Na parte mais ao sul dos túneis onde Lisa fica vagando, você pode ver uma porta que só se abre quando Jill aciona uma alavanca e um peso é colocado nas travas de segurança. Para isso você tem que ser

um pouco rápido e saber por onde Lisa vem caminhando. Acione a alavanca para que os suportes desçam. Corra até o local onde estão estes suportes, sempre evitando Lisa. Se chegar antes dos suportes subirem novamente, coloque a Broken Flamethrower no suporte que a trava da porta se abrirá.



## SANTUÁRIO DA TRISTEZA

Faça seu caminho até o tenebroso quarto cheio de velas de Lisa e desça na água. Cobras venenosas nadam nesta passagem barrenta, por isso, mantenha-se em movimento até o final da passagem. Procure na área do quarto na parede ao oeste pela JEWELRY BOX. Examine este item no seu menu e abra a caixa para encontrar a STONE RING. Suba a escada e mova-se para o leste através da estreita passagem que você encontra uma GREEN HERB e uma BLUE HERB. Combine estas duas ervas para curar algum dano ou envenenamento que tenha recebido pelas cobras d'águas. Suba a escada que está no final do caminho.



## UMA DAS CHAVES

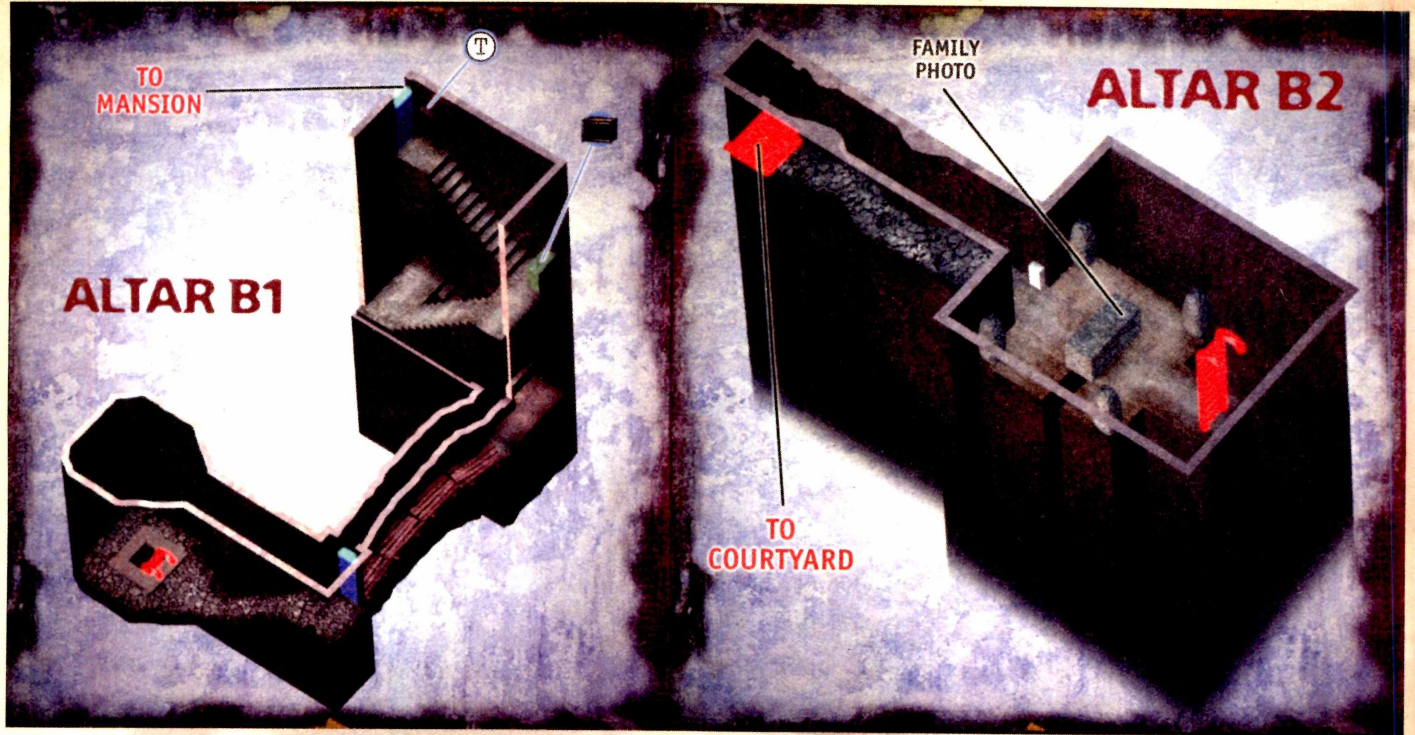


rias em Main Hall.

Jill se encontra de volta na cabine da montanha. Retire o Metal Object do baú de itens e combine com o Hexagonal Frame. Agora é hora de ir buscar o outro item e finalmente abrir os portões que ficam sob as escada-

## UMA ROTA SEGURA ATÉ A MANSÃO

Saia da sala de ferramentas e pegue a Umbrella Crest que você usou para abrir a porta do corredor (8). Entre na porta que dá no corredor (7) e entre na sala dos quadros (porta logo em frente). Vá para o final da sala e saia pela abertura secreta que está aberta e caia no Graveyard. Agora basta seguir o caminho de volta para a Main Hall.



## CHEQUE SEU INVENTÁRIO

Pegue a Handgun e a munição dela para os zumbis que encontra no caminho de volta à mansão. Porém é aconselhável que você se desvie deles para poupar munição. Não esqueça de pegar o Metal Object e levar consigo.

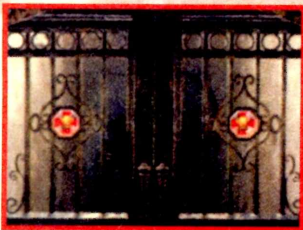


## CHEQUE SEU INVENTÁRIO

Para o próximo encontro, Jill necessita da Grenade Launcher e a Acid Shells ou a Grenade Shells, mais a Magnum como reserva. Pegue alguns First Aid Spray ou ervas combinadas, o que achar melhor. Não se esqueça das Medal of Eagle e da Medal of Wolf.

## PORTÕES DO ABISMO

De volta à mansão, vá até o Main Hall (hall principal) e vá para o fundo da sala. Desça uma pequena escadaria e veja os portões de ferro. De frente ao portão, vá para o menu e use o Stone & Metal Object e o Metal Object no portão. Se você nunca examinou estes portões antes, vai ouvir as lamúrias e as correntes de Lisa, vindo de baixo. Feito isso, entre pelo portão. Uma máquina de escrever está próxima aos portões e o baú de itens mais abaixo.



## AVISO!

O melhor momento para salvar o seu jogo é este! A batalha seguinte vai determinar o resultado do jogo. Além do mais, você poderá deste ponto ir atrás de itens que perdeu ou deixou de lado por falta de espaço. Também poderá recomeçar o jogo a partir deste ponto e fazer os outros finais facilmente, fazendo Jill tomar ações diferentes.

## MOMENTO DE DECISÃO

Diversos fatos se colidem neste local e seu jogo toma um rumo diferente e definitivo a partir da decisão tomada por Jill. Desça as escadarias até o final e siga até encontrar uma outra escada. Desça e encontre com Barry. Depois do interrogatório e da bronca de Jill, ambos são atacados por Lisa e Jill terá que decidir se devolve ou não a arma para Barry. Esta decisão afeta o final do jogo. Se você decidiu entregar a arma de volta para Barry, ele o ajudará na luta com Lisa, atirando e atrasando um pouco a ação dela. Mas se você escolheu a opção de não devolver a arma para Barry, ele será facilmente morto pela mulher mutante.







## LISA

**Arma recomendada:** Grenade Launcher com Explosive ou Acid Shells mais a Magnum  
**Arma reserva:** Shotgun mais a Magnum



Existem duas maneiras de se derrotar Lisa. A primeira e tradicional é na raça. Como Lisa é imortal, trate de atordoá-la quando ela estiver próxima à borda do abismo. Se você conseguir isso, ela vai ficar pendurada na borda tentando subir. Neste momento, seja muito rápido e troque a arma para a Magnum. Vá para a borda onde ela está pendurada, mire para baixo e atire várias vezes. Se ela estiver fraca o suficiente, vai

cair pelo abismo e fim de papo. A outra maneira é empurrar as pedras que ficam nos quatro cantos da área de combate. Após empurrar a última pedra, o caixão se abre e Lisa vê um objeto dentro dele que a faz pular pelo abismo. Aí é fim de papo!



## A VERDADE

Depois da queda de Lisa, você pode ter uma conversa opcional com Barry se ele ainda estiver vivo. Se você escolheu a opção de não confiar em Barry, pegue a 44 MAGNUM e a PICTURE OF BARRY'S FAMILY (foto da família de Barry). A Magnum de

Barry não é compatível com a munição da sua Magnum, portanto, você poderá usar a arma de Barry por seis tiros apenas. Em compensação, a arma de Barry é capaz de derrubar qualquer criatura com um único tiro. Se você empurrou as quatro pedras dos cantos, o altar irá se abrir. Examine dentro dele e pegue a FAMILY PICTURE WITH NOTES (foto da família com notas) e siga para o norte do elevador.

## O LAGO DO DESTINO

Use a Medal of Wolf no local ao norte da piscina e a Medal of Eagle no lado sul. A piscina irá se esvaziar, revelando uma escada e um elevador que o leva para baixo.



## EM CASO DE EMERGÊNCIA

Note uma placa indicando uma saída de emergência. Note que você tem um botão para pressionar em caso de catástrofes e abrir os portões e sair daqui. Desça as escadas rapidamente.



## CHECKPOINT



Pegue os INK RIBBONS que estão no chão e se quiser pode usar na máquina de escrever que está bem próximo. Aqui também você encontra um baú de itens. Uma observação: se você quiser salvar o seu

jogo, use um novo bloco do seu memory card para não gravar sobre o último save, pois ele é o ponto principal para se obter outros finais do jogo.

## CHEQUE SEU INVENTÁRIO



Esvazie o seu inventário e fique somente com a Handgun e a munição, o Lighter (isqueiro) e o Canteen (deve estar cheio). Se você ainda estiver com a One-Shot Suicide Pistol, pegue-a. Apesar de ela só ter um tiro, lembre-se de que ela pode derrubar um zumbi com um único tiro.

# LABORATORY B1F

# LABORATORY B2F

FUSE UNIT

TO COURTYARD

LABORATORY MAP  
MO DISK  
SECURITY PROTOCOLS  
MO DISK

KEY FOR THE POWER AREA

KEROSENE

22

SLIDE FILTER

V-ACT RESEARCHER'S NOTE

FAX

21

RESEARCHER LETTER

X-RAY OF GAIL

X-RAY OF CLARK

20

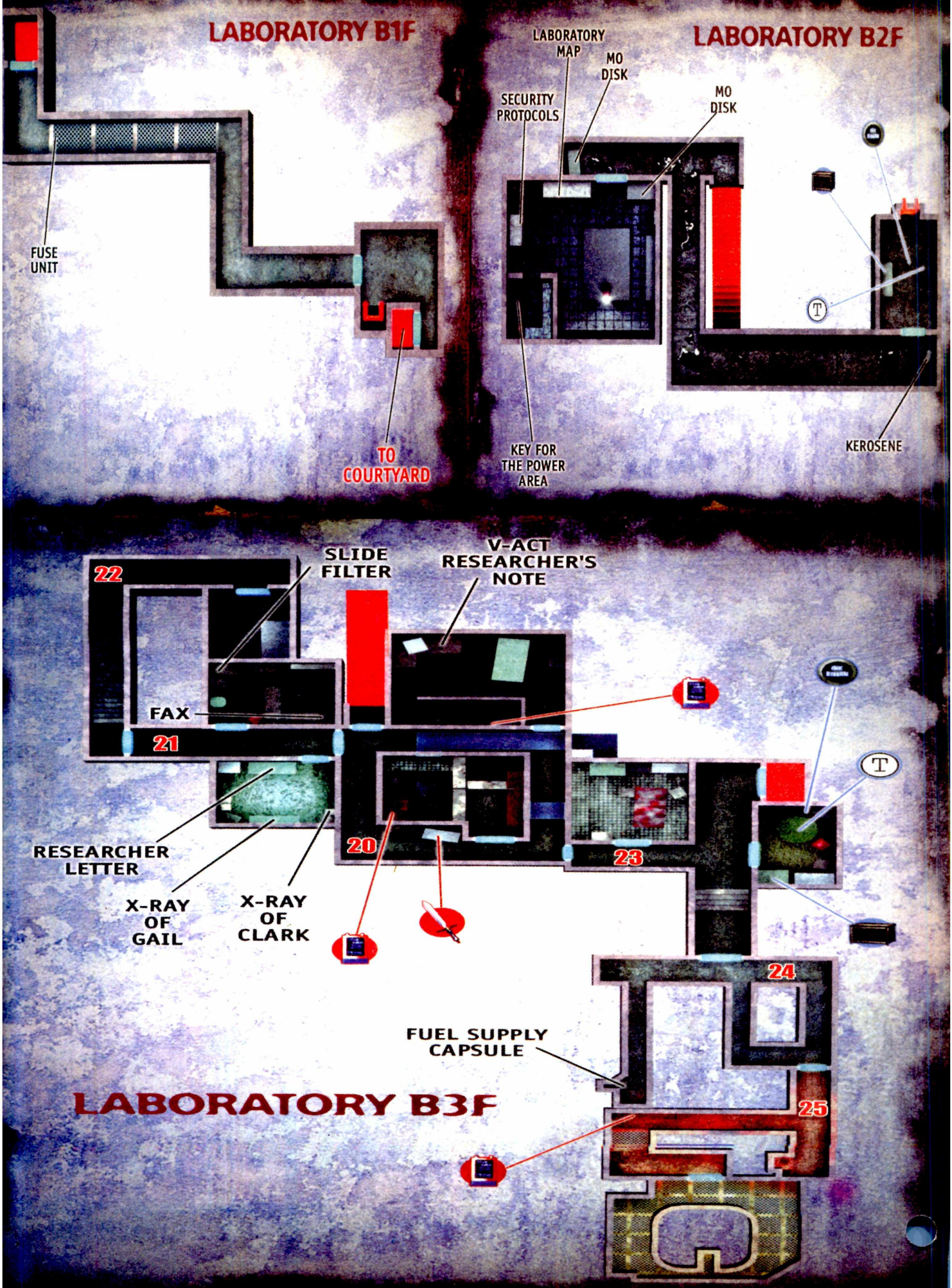
23

FUEL SUPPLY CAPSULE

# LABORATORY B3F

24

25





## ESCADAS PARA O INFERNO



Esteja alerta neste hall. Alguns confrontos serão necessários, mas sempre mantenha uma distância segura. Um dos zumbis está vindo pelas escadas, você terá de esperar que ele

fique um pouco mais próximo para que Jill possa acertá-lo. Tenha cuidado também ao entrar nos cantos. Duas GREEN HERBS estão pelo caminho. Deixe-as se não está precisando repor suas energias. Pegue o MO DISK que está sobre a mesa. Há um reservatório de gasolina próximo à entrada. Você pode encher o Canteen se ele estiver vazio. É aconselhável você incinerar alguns zumbis para que eles não voltem mais, pois este caminho será bastante usado. Encha o Canteen antes de descer, é importante!



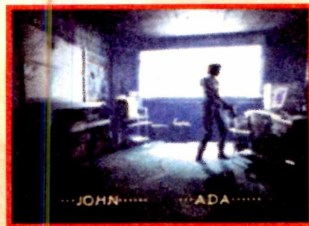
## ÁREA CENTRAL

Siga em frente até o andar B3 e fique pronto para atirar quando você estiver perto de um grande ventilador. Outro zumbi surge atrás de Jill. Acabe com ele.

Procure por uma DAGGER nas prateleiras, próximo ao ventilador. Entre na porta dupla no canto noroeste, próximo às escadas.



## A IMPORTÂNCIA DA CELA



Há um FIRST AID BOX contendo uma DOUBLE GREEN HERB (mistura de duas ervas verdes) que está no chão logo na entrada deste corredor. Não pegue este item se não estiver realmente necessitado.

Há uma porta com uma fechadura de três níveis no final deste corredor. Esta porta está fechada

eletronicamente e só será aberta com o uso dos Mo Disks. A única porta aberta neste nível está próxima da entrada na parede ao sul. Entre na sala do raios-X. Logo à sua frente, você um brilho. Pegue o X-RAY

OF CLARK e vá para o fundo da sala. Jill encontra do lado esquerdo o X-RAY OF GAIL. Quando você pegar os itens verá um diagrama de órgãos humanos, nomeados para sua conveniência. Na mesa à direita, você encontra a LETTER OF A RESEARCHER (carta do pesquisador). Preste atenção nos dois nomes que serão citados (John e Ada). No painel luminoso, você deverá colocar os raios-X de cada um nos espaços vazios. A dica é colocar em ordem alfabética. Coloque o raio-X de Clark no espaço

da esquerda e de Gail no espaço da direita. Vá até a parede que fica ao lado da porta de entrada e pressione o botão para apagar a luz. Olhe para os raios-X e veja os órgãos em destaque: the Colon, the Esophagus, the Liver e the Lungus. Se você pegar as primeiras letras de cada uma, terá a palavra CELL. Você usará esta palavra para destravar a porta onde Chris está preso. Mais adiante você verá onde inserir esta senha.



## ABRINDO AS PORTAS ELETRÔNICAS

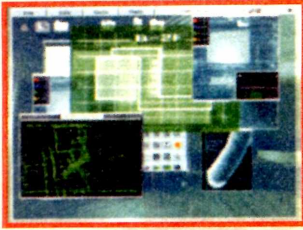


Procure uma porta dupla que está no canto superior nordeste do "quadrado" (veja pelo mapa). Procure por um equipamento de monitoração próxima da entrada para encontrar um item útil. Pegue tam-

bém o arquivo V-ACT RESEARCHER'S NOTE e um computador que fica no canto da sala. Acione o computador e quando ele pedir o login, entre com o nome JOHN e na senha coloque ADA. As portas do nível B3F serão des



# passo a passo



BOX contendo uma GREEN HERB.

## USANDO OS M.O. DISKS

Retorne à nova sala que foi destravada em B3F. Um zumbi nu se aproxima lentamente. Se ele o agarrar, você poderá pisar na cabeça dele para matá-lo. Perto da entrada você encontra mais INCENDIARY SHELLS e o SLIDER FILTER que está em cima da mesa. Mais adiante você encontra a máquina Fuel Supply Capsule (ela vai encher de combustível uma cápsula que você irá pegar mais adiante). Vá para o fundo da sala e encontre uma mesa com um receptor de M.O. Disk (que na verdade é um GameCube, repare). Coloque um dos M.O. Disk nele. Uma das três travas daquela porta será aberta. O FAX



está na prateleira em cima da mesa. Pegue todos os itens que estão nesta área. Depois você terá que passar no baú de itens que fica em B2F para poder ter mais espaço no seu inventário e recarregar o Canteen (se ainda tiver

gasolina no reservatório).

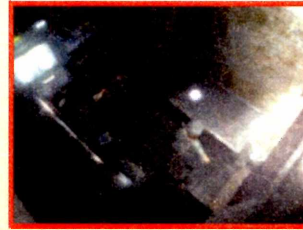


### CHEQUE SEU INVENTÁRIO

Hora de pegar o Grenade Launcher e a munição Grenades Shells. Pegue também as Incendiary Shells como reserva. Leve o Canteen cheio e o Lighter para poder cremar alguns zumbis que encontrar. Um Spray também ajuda na missão.

## SALA DO PROJETOR

Saindo da sala do baú de itens, siga pelo corredor até o final e quando chegar novamente à bifurcação e vire à esquerda. Entre na porta que existe ali. Um FIRST AID SPRAY está em cima da



travadas. Agora destrave as portas do nível B2F e entre com a senha CELL. Pode desligar o computador. Vá para a sala resfriada e cheia de corpos pendurados e encontre uma BATTERY PACK e um FIRST AID

slides. No final da projeção, você verá um código de barras e mais nada acontece. Agora, sem sair

de frente do projetor, vá até o menu e use o Slide Filter e reveja os slides até o código de barras aparecer novamente. Note que só alguns números aparecem. Trata-se de um código. Este número é 8462. Agora vá até a coluna que fica quase em frente onde você encontrou o M.O. Disk e veja um pequeno painel na parede. Entre com o código ali e outra sala secreta se abre na mesma sala. Entre nela e pegue a LABORATORY KEY (Chave do laboratório). Do lado oposto, você tem alguns equipamentos de vídeo. Lembra-se daquela fita que você pegou no corpo de Kenneth? Aqui você poderá assisti-la. Faça isso e veja como foi o fim dele.



## ANDANDO PELA VENTILAÇÃO



Saia da sala e volte para o andar B3F. Chegando no corredor (20) siga em frente até encontrar uma porta dupla que fica do lado esquerdo depois da primeira curva. Use a Laboratory Key na porta. Aqui é a sala de suprimentos médicos. Empurre a prateleira logo à frente e pegue o SHOTGUN SHELLS do lado esquerdo. Note um buraco



na parte superior da sala. Jill precisa entrar por ela. Suba na bancada e pressione o botão A para entrar. Passando pela tubulação, você estará na sala de cirurgias. Logo que sair da tubulação desça da bancada e mate um Chimera que está no local. Aqui não há itens para se coletar. Vá para a outra tubulação que fica na parede à direita. Cuidado que outro Chimera sairá da tubulação. Mate-o ou vá rapidamente para a tubulação. Agora Jill volta à sala de suprimentos. Desça a bancada e dirija-se para frente para encontrar outro terminal para usar o M.O. Disk. Mais uma trava se abre. Ao lado pegue mais uma BATTERY PACK. Vire-se e siga para cima e empurre novamente a prateleira para frente e saia pela porta adiante.



da e mate um Chimera que está no local. Aqui não há itens para se coletar. Vá para a outra tubulação que fica na parede à direita. Cuidado que outro Chimera sairá da tubulação. Mate-o ou vá rapidamente para a tubulação. Agora Jill volta à sala de suprimentos. Desça a bancada e dirija-se para frente para encontrar outro terminal para usar o M.O. Disk. Mais uma trava se abre. Ao lado pegue mais uma BATTERY PACK. Vire-se e siga para cima e empurre novamente a prateleira para frente e saia pela porta adiante.

## CORREDORES DO PODER



Saia da sala e vá para a porta que você vê ao norte. Use o Laboratory Key. Uma mensagem surge dizendo que você não usará mais a chave e se quer descartá-la. Responda sim para liberar espaço no seu inventário. Entre pela porta e vá para o corredor (23). Aqui você encontra zumbis mais resistentes, porém lentos. O ideal é usar a Grenade Launcher com a Incendiary Shells para terminar de vez com eles e manter esses corredores livres. Siga em frente até o final do corredor. Há um zumbi à esquerda de Jill e um outro, fora da visão à direita, mate-os. Entre na porta a sua frente para uma sala de save point.

Entre pela porta e vá para o corredor (23). Aqui você encontra zumbis mais resistentes, porém lentos. O ideal é usar a Grenade Launcher com a Incendiary Shells para terminar de vez com eles e manter esses corredores livres. Siga em frente até o final do corredor. Há um zumbi à esquerda de Jill e um outro, fora da visão à direita, mate-os. Entre na porta a sua frente para uma sala de save point.

## DANDO UM TEMPO

Aqui você encontra um FIRST AID SPRAY e INK RIBBONS e uma máquina de escrever sobre a mesa. No chão você encontra mais GRENADE SHELLS. O baú de itens está próximo da porta.



### CHEQUE SEU INVENTÁRIO

Se você ainda tem a munição Grenade Shells, use-a. Mantenha a Grenade Launcher e o M.O. Disk em seu inventário. Talvez seja uma boa idéia levar pelo menos um item de cura.

### CUIDADO!

**É extremamente recomendável você salvar o jogo neste ponto. Num determinado momento, você precisará levar consigo um elemento químico altamente explosivo, o que impede Jill até de correr, atirar com a Grenade Launcher ou de algum inimigo o agarrar. Se um destes casos acontecer, o elemento químico irá explodir dando fim à partida.**

## OS PERIGOS DO NITRO



Saia da sala do baú e dirija-se para a esquerda de Jill. Passe pela porta e entre no corredor (24). Vá para cima e depois vire à direita e vá até o final do corredor. Veja um painel com uma luz

azul. Examine a máquina e pegue o FUEL SUPPLY CAPSULE. Depois de pegar este item, é aconselhável que você fique dando algumas voltas por esta seção até encontrar pelo menos três Chimeras. Mate todos para que o seu caminho fique livre. Isso é importante, pois quando voltar aqui, Jill não poderá correr, atirar ou ser agarrada, pois ela estará carregando o elemento químico explosivo. Volte para o corredor (20) na sala onde encontrou o Fax e o Slider Filter para carregar o cilindro. Depois de recarregar o cilindro, faça o caminho de volta. **TOME CUIDADO, ANDE, NÃO CORRA** de maneira alguma, pois o cilindro está cheio de nitro e explode ao menor sinal de aquecimento ou vibração. Procure evitar encontrões com paredes e objetos fixos. Preste atenção em paredes que tem fios soltos soltando faíscas e locais onde tem labaredas de fogo. Aconselho até você tirar a arma das mãos de Jill para não



ter a tentação ou o acidente de disparar um tiro. Tudo isso causa a explosão do cilindro, matando Jill e você terá um belo logo na tela escrito Game Over. Portanto, tenha paciência (Por isso eu disse anteriormente, que é importante você limpar este caminho). Chegando ao seu des

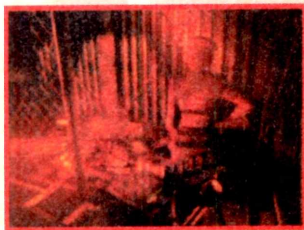
# passo a passo



tino, coloque o cilindro de volta no seu lugar. Agora vá para o corredor (25) e fique sempre de olho, pois mais chimeras estão lhe esperando por aqui.

## A TRAVA FINAL

Entrando no corredor (25), livre-se dos chimeras e siga em frente até o final do corredor. Aqui você encontra mais um terminal. Use o último M.O. Disk para liberar a terceira trava daquela



porta para ligar o elevador.

## O GERADOR PRINCIPAL

Entre e enfrente mais alguns chimeras. Corra pelo corredor até o lado oposto de onde entrou. Encontre o painel de controle e acione o gerador. Missão completa. Volte para o elevador em B3F no corredor (23).



### CHEQUE SEU INVENTÁRIO

Pegue a Magnum e a munição e pelo menos três itens de recuperação. Se você tiver menos que 12 tiros da Magnum, pegue outra arma de reserva. A Grenade Launcher com Acid Shells resolve. Se você não tiver mais munição para esta última, apele para a Shotgun mesmo. Se você não devolveu a arma de Barry no último encontro com Lisa, use-a somente no encontro com Tyrant. Com ela, basta somente um tiro para derrubá-lo. Agora está na hora de pegar o chefe do jogo!

## DESCIDA

Ative e chame o elevador. Se Barry ainda estiver vivo, ele se junta a você agora.

## O LABORATÓRIO DE TYRANT

Após sair do elevador, siga em frente até encontrar uma porta. Entre por ela e assista ao movie a seguir. Aqui Jill encontra Wesker novamente e finalmente o vilão se revela. Barry está o ajudando porque a família dele está em poder da Umbrella. Como sempre o cara mau conta todos os seus planos antes de matar a mocinha. Mas, para variar, algo dá errado e Wesker acaba despertando o monstro Tyrant e ele ataca a todos.



## PREMATURE TYRANT

**Arma recomendada:** Magnum  
**Arma reserva:** Grenade Launcher com Acid Shells ou a Shotgun.

Aqui você vai enfrentar uma versão prematura de Tyrant. Ele é um tanto lento, porém letal. Aqui a estratégia é você ficar a uma distância segura e atirar sem parar. Caso ele se aproxime, desvie-se dele e corra para o lado oposto e repita a operação. Tyrant possui um combo devastador tanto que Jill não irá sobreviver se não estiver com a vida cheia. Neste primeiro encontro, bastam quatro ou cinco tiros com a Magnum para que ele caia.



## CONTAGEM REGRESSIVA

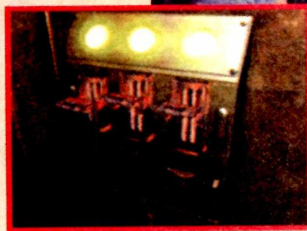
Quando Tyrant for derrotado pela primeira vez, vá até onde está o corpo de Wesker e examine-o para encontrar o OBSERVATION NOTE (nota de observação). Se Barry estiver inconsciente num canto da sala, acorde-o. Após a cena, vá até o lado oposto onde está e examine um computador que está perto das grades



para abrir as portas desta sala. Se Barry não estiver na cena, procure a MASTER KEY que está no chão perto do corpo de Wesker. Uma vez fora da sala, alguém ativou o sistema de autodestruição. Volte para o andar B3F com Barry (se ele estiver vivo). Se você deixou alguns chimeras vivos na área de força, eles virão para este local.

## SALVANDO O PRISIONEIRO

Mais uma vida que irá depender da decisão de Jill. Não salvar o prisioneiro que está na cela do andar B3F, sala no final do corredor (22), irá afetar o final de sua aventura. Para salvá-lo, retorne até o corredor (21) em B3F e vá até a porta de três travas. Se você usou os três M.O. Disks, elas estarão destravadas. Puxe uma de cada vez para abrir a porta. Desça as escadas e siga até o final do corredor. Abra a porta e encontre-se com Chris!



seu inventário. Na última curva, você encontra o FUSE UNIT no chão. Este é o item que você precisa pegar. Continue até o elevador. Note um buraco vazio ao lado das portas do elevador. Coloque o Fuse Unit no local e de agora em diante você terá três minutos para dar um fim em Tyrant. Chris e Barry (se eles estiverem junto) sairão atrás do monstro. Jill sobe sozinha pelo elevador.



## ATENÇÃO! ÚLTIMA CHECAGEM DO INVENTÁRIO

Deixe todos os itens no baú, exceto a Magnum e a munição.

Se ela estiver no fim leve a Grenade Launcher ou a Shotgun. Recupere suas energias e leve pelo menos dois ou três itens de recuperação. ATENÇÃO: Deixe pelo menos um espaço vazio no seu inventário para pegar um importante item pelo caminho. Se desejar salvar seu jogo, esta é a sua última chance.

## ROTA DE FUGA

Os personagens que você por ventura salvou, estarão à sua espera na porta de saída em B1F. Todas as portas agora estarão abertas por causa da eminente detonação. Caso contrário Jill poderá usar a Master Key para abri-las. Pelo caminho você ainda encontra um FIRST AID BOX contendo apenas uma GREEN HERB. Só pegue este item se for para usá-lo imediatamente, caso contrário, deixe-o. Lembre-se: você ainda vai precisar de um espaço no

## Dúvidas?

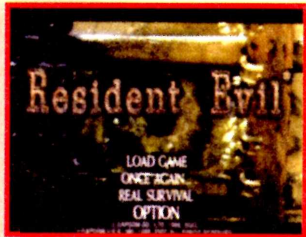
Se você está com alguma dúvida ou problemas, mande um e-mail para: [m\\_jota@terra.com.br](mailto:m_jota@terra.com.br) que tentaremos resolvê-lo com o maior prazer.



## SEGREDOS

### ONCE AGAIN

Termine o jogo em qualquer dificuldade e com qualquer tempo. A opção Once Again estará habilitada com seleção de níveis (Easy, Normal ou Hard). Você também recebe uma chave para abrir a porta do vestiário que fica na sala do primeiro mapa. Basta entrar no corredor onde tem uma cômoda na frente da entrada, siga em frente até a primeira curva e examine a pintura (que na verdade é uma porta). Entre e troque de roupa. Esta chave se encontra dentro do baú de itens. A tela de fundo também se modifica se você terminar o jogo pelo menos uma vez. No modo normal, existem mais inimigos e pouca munição. No modo Hard, além de uma horda de zumbis poderosos a munição é raríssima.



### REAL SURVIVAL MODE

Termine o jogo no modo Normal ou Hard para habilitar esta opção. Aqui você não pode usar nenhum item que ganhou de bônus com exceção dos novos trajes que são os únicos bônus possíveis nesta fase. Os inimigos estão em locais diferentes e a munição é estritamente o necessário. O jogo possui somente a dificuldade Hard. A mira automática está desativada. O mais importante: os baús de itens não estão linkados! Um determinado item só será encontrado no baú em que você o deixou.

### VISIBLE ENEMY MODE

O título já diz tudo! Para abrir este insano modo, basta terminar o Real Survival Mode, ou terminar com ambos personagens na dificuldade Normal. A gravação do jogo precisa ser no mesmo arquivo para os dois personagens. Todos os inimigos estão invisíveis e com isso a mira automática também não está disponível, porém você pode escolher a dificuldade do jogo (Easy, Normal ou Hard). Se você terminar este modo, terá disponível todas as roupas dos dois personagens a sua disposição.

### BONUS WEAPONS (ARMAS DE PRÊMIO) SAMURAI EDGE DE BARRY

Uma arma extremamente rápida, pois não precisa ser recarregada e possui munição infinita. Ela



dispara três tiros muito rapidamente, os zumbis, cães, aranhas e corvos não terão a mínima chance contra ela. Você ganha esta

arma se terminar o jogo no modo Normal ou Hard e em CINCO HORAS OU MENOS. Ao iniciar um novo jogo, esta arma estará disponível tanto com Jill ou Chris no lugar da faca, que estará no baú de itens se a desejar.

### ROCKET LAUNCHER UNLIMITED (Lança foguetes infinito)

Complete o jogo no modo Normal ou Hard e em



TRÊS HORAS OU MENOS, para ter esta arma no seu inventário. Poderosa e com munição infinita, elimina os inimigos apenas com um só tiro. Porém, é extremamente ineficaz contra inimigos que voam.

### OS ZUMBIS KAMIKAZES

Um novo inimigo em Resident Evil. Se você completar o jogo com ambos os personagens no modo Normal ou Hard, use este jogo salvo para encontrar este inimigo. Ele é colocado no lugar de alguns zumbis. Extremamente veloz e com o corpo coberto de explosivos é um cara que vai te torrar a paciência. Como ele tem bombas pelo corpo, você não pode atirar nele, muito menos usar as armas de defesa, pois ele irá explodir levando você com ele. Em resumo, você NÃO pode matá-lo apenas desviar-se dele. Ele sempre irá surgir no pior lugar e no pior momento do jogo. A tensão aumenta quando você começa a ouvir o barulho que as bombas fazem e o gemido que ele dá. O conselho é o seguinte: fique longe dele.

### NOVAS ROUPAS

Quando você receber a Special Key, poderá trocar a roupa dos seus personagens. Por exemplo, Jill pode usar uma roupa semelhante à usada pela

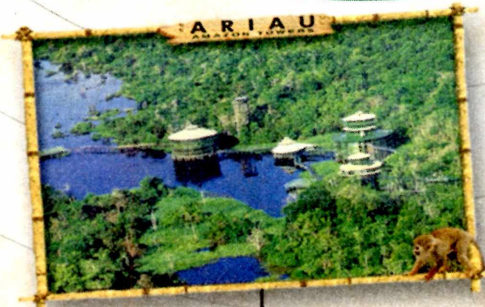


personagem Sarah Connor do filme Exterminador do Futuro ou usar a roupa que ela mesma usou em Resident Evil Nemesis. Já Chris poderá vestir uma

roupa de mexicano como no filme do mesmo nome em que Julia Roberts trabalhou ou usar a roupa que ele vestiu em Code Verônica.



HOTEL  
**A R I A U**  
AMAZON TOWERS



*Visite este Paraíso no  
Coração da Amazônia!*

Informações e Reservas: (092) 622-5000 / 233.5615  
Toll Free: 0800.92.5000  
Site: [www.ariau.tur.br](http://www.ariau.tur.br)  
E-Mail: [treetop@ariautowers.com.br](mailto:treetop@ariautowers.com.br)

# APRENDA FÁCIL



L-CAF-02 • R\$3,90



L-CAF-03 • R\$3,90



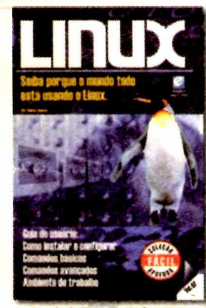
L-CAF-04 • R\$4,90



L-CAF-05 • R\$3,90



L-CAF-06 • R\$4,90



L-CAF-07 • R\$4,90



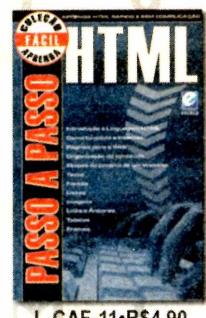
L-CAF-08 • R\$4,90



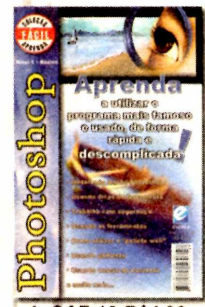
L-CAF-09 • R\$4,90



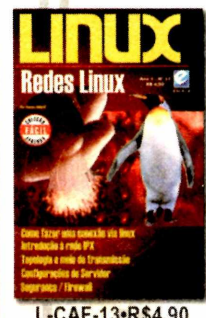
L-CAF-10 • R\$3,90



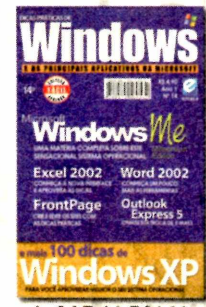
L-CAF-11 • R\$4,90



L-CAF-12 • R\$4,90



L-CAF-13 • R\$4,90



L-CAF-14 • R\$4,90



L-CAF-15 • R\$4,90



L-CAF-16 • R\$4,90



L-CAF-17 • R\$4,90



L-CAF-18 • R\$4,90



L-CAF-19 • R\$4,90



L-CAF-20 • R\$4,90

Desconto de  
**30%**  
para pedidos acima de 10 (dez)  
exemplares. (Não precisa ser  
necessariamente da mesma edição)

**CONHEÇA OUTRAS REVISTAS COM OS MAIS VARIADOS ASSUNTOS. CONSULTE NOSSO SITE [www.escala.com.br](http://www.escala.com.br) OU ATRAVÉS DO TEL.: (11)3966-3166**

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber

<input type="checkbox"/> L-CAF-02	<input type="checkbox"/> L-CAF-12
<input type="checkbox"/> L-CAF-03	<input type="checkbox"/> L-CAF-13
<input type="checkbox"/> L-CAF-04	<input type="checkbox"/> L-CAF-14
<input type="checkbox"/> L-CAF-05	<input type="checkbox"/> L-CAF-15
<input type="checkbox"/> L-CAF-06	<input type="checkbox"/> L-CAF-16
<input type="checkbox"/> L-CAF-07	<input type="checkbox"/> L-CAF-17
<input type="checkbox"/> L-CAF-08	<input type="checkbox"/> L-CAF-18
<input type="checkbox"/> L-CAF-09	<input type="checkbox"/> L-CAF-19
<input type="checkbox"/> L-CAF-10	<input type="checkbox"/> L-CAF-20
<input type="checkbox"/> L-CAF-11	

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 CEP: 02599-970 - São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandarcópia ou xerox deste cupom. OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas. MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (0\*\*11) 3966 - 3166



# EDITORA ESCALA SUPERPREMIADA



O ano de 2002 foi difícil pra todo mundo. Mas não deixou de ser um ano marcante para a Editora Escala, que, ao completar 10 anos, teve o reconhecimento de suas conquistas expresso de forma concreta. Foram muitos os prêmios recebidos, entre os quais se pode destacar:

- Prêmio Austregésilo de Athayde - Academia Brasileira de Letras
  - Personalidade Jurídico-Brasileira - Brasil 500 anos
  - Adesp - Destaque das Escolas de Samba de São Paulo
- Top of Mind - Melhores do Ano • Troféu Mulher Linda Mulher
  - Prêmio Excelência Gráfica 2002 - Fernando Pini
  - Quality Service International • Vip's no Mercosul
- Oscar Projeção Nacional • Marketing e Negócios
  - Star Top • Hutus



Em 2003 vamos trabalhar ainda mais para continuarmos a merecer todo esse carinho.



